



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Undang-Undang tentang perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra (tidak melindungi hak kekayaan intelektual lainnya), dengan ini menerangkan bahwa hal-hal tersebut di bawah ini telah tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan:

- I. Nomor dan tanggal permohonan : EC00201706241, 6 Desember 2017
- II. Pencipta
Nama : **Sugeng Nugroho**
Alamat : Jln. Kahuripan Timur IV/3 RT 003 RW 002 Sumber, Banjarsari, Surakarta, Surakarta, Jawa Tengah, 57138
Kewarganegaraan : Indonesia
- III. Pemegang Hak Cipta
Nama : **Sugeng Nugroho**
Alamat : Jln. Kahuripan Timur IV/3 RT 003 RW 002 Sumber, Banjarsari, Surakarta, Surakarta, Jawa Tengah, 57138
Kewarganegaraan : Indonesia
- IV. Jenis Ciptaan : Karya Tulis (Disertasi)
- V. Judul Ciptaan : **Sanggit Dan Garap Lakon Banjaran Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta**
- VI. Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 6 Desember 2017, di Surakarta
- VII. Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
- VIII. Nomor pencatatan : 05358

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam Daftar Umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat. Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar. (Pasal 72 dan Penjelasan Pasal 72 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)



a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
DIREKTUR HAKCIPTA DAN DESAIN INDUSTRI

Dr. Dra. Erni Widhyastari, Apt., M.Si.
NIP. 196003181991032001

DISKRIPSI

Penelitian ini berusaha mengungkap empat permasalahan yang berkaitan dengan sanggit dan garap lakon banjaran pada pakeliran purwa gaya Surakarta, meliputi: (1) mengapa lakon banjaran muncul dalam kehidupan seni pedalangan Jawa; (2) tokoh-tokoh wayang yang bagaimanakah yang mewarnai repertoar lakon banjaran; (3) bagaimana ciri-ciri sanggit dan garap lakon banjaran pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta dalam sajian pakeliran Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro; dan (4) faktor-faktor apa yang mempengaruhi keberadaan lakon banjaran? Empat permasalahan tersebut dikaji berdasarkan paradigma semiotika pertunjukan Marco de Marinis. Permasalahan yang bersifat tekstual dianalisis menggunakan teori teater, teori sastra, konsep retorika, dan konsep-konsep pedalangan Jawa. Adapun permasalahan yang bersifat kontekstual dianalisis berdasarkan teori internal perubahan sosial Toynbee dan Mannheim. Penelitian ini bersifat kualitatif. Data-data dikumpulkan melalui studi pustaka, wawancara, dan pengamatan terhadap lakon-lakon banjaran karya Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro. Hasil penelitian menunjukkan: pertama, bahwa munculnya lakon banjaran merupakan tanggapan minoritas kreatif terhadap fenomena sosial budaya yang terjadi pada zamannya (1970-an s.d. 2000-an). Kedua, tokoh wayang yang dapat dibanjarkan adalah tokoh-tokoh wayang protagonis maupun antagonis yang mempunyai asal-usul, peristiwa kehidupan, dan banyak menimbulkan permasalahan lakon. Ketiga, sanggit lakon banjaran tidak sekedar membeberkan peristiwa kehidupan salah satu tokoh secara linier, tetapi mengungkap sejumlah peristiwa kehidupannya secara kausalitas dalam satu kesatuan pentas. Adapun garap pakelirannya telah meninggalkan pola-pola garap lakon konvensional, meskipun unsur-unsur ekspresinya berasal dari pakeliran tradisi. Keempat, keberadaan lakon banjaran tidak terlepas dari faktor kesenimanannya dalang dan tingkat apresiasi masyarakat. Penelitian ini menemukan dua hal: pertama, sanggit dan garap merupakan faktor penentu keberhasilan penciptaan dan penyajian karya seni (pedalangan); dan kedua, karya seni yang hidup adalah karya seni yang mampu menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi zamannya.

***SANGGIT DAN GARAP LAKON BANJARAN
PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA
GAYA SURAKARTA***

DISERTASI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat S3
Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa



diajukan oleh

Sugeng Nugroho

08/275122/SMU/00532

kepada

SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS GADJAH MADA
YOGYAKARTA

2012

DISERTASI

**SANGGIT DAN GARAP LAKON BANJARAN
PERTUNJUKAN WAYANG KULIT PURWA GAYA SURAKARTA**

disusun oleh
Sugeng Nugroho
08/275122/SMU/00532

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 April 2012

Susunan Dewan Penguji

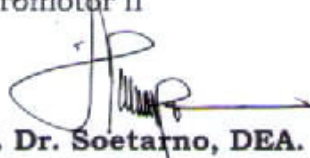
Promotor


Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc.

Ko-Promotor I


Prof. Dr. R.M. Soedarsono

Ko-Promotor II


Prof. Dr. Soetarno, DEA.

Anggota Tim Penguji Lain


Prof. Dr. Djoko Suryo, M.A.


Prof. Dr. C. Soebakdi Soemanto, S.U.


Prof. Dr. Kodiran, M.A.


Prof. Dr. Sri Hastanto


Dr. GR. Lono Lastoro Sumatupang, M.A.

Disertasi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar doktor

Tanggal **21 MAY 2012**

Ketua Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa


Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc.

Mengetahui
Direktur Sekolah Pascasarjana



Prof. Dr. Hartono, DEA., DESS.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa disertasi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak mengandung karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam kepustakaan.

Yogyakarta, 31 Maret 2012

Yang menyatakan,



Sugeng Nugroho



Motto

SUmengkaning tyas anggayuh ngèlmi
GENGing karsa datan ringa-ringa
NUlad para leluhuré
GRAning cipta kumenyut
HAmung siji ingkang kaèsthi
DWI tunggal muluk ngrengga
JAya juritipun
DIbya tur kajanapriya
PUtus ing rèh saniskara myang rerungsit
RAhayu kang sinedya.

(Keinginan hati untuk meraih ilmu
membesarkan tekad tanpa ragu-ragu
mengikuti jejak para leluhur
puncak pikiran telah tertambat
hanya satu yang dikehendaki
suryasangkala dua satu kosong dua [tahun 2012]
mendapatkan kemenangan,
kelebihan, dan kemasyhuran
mampu mengatasi segala hal yang serba sulit
tercapai yang diinginkan.)

Kupersembahkan kepada:

- para guru dan mahaguru yang telah membekaliku ilmu
 - almamater-almamaterku tercinta
- para pecinta dan pemerhati budaya bangsa
 - anak-anak dan istriku tersayang

Untuk mengenang:

- ayahku almarhum R. Soeradji Tarupawitra
 - ibuku almarhumah Marini
- anakku almarhumah Suci Dyah Anggrahini

PRAKATA

Puji syukur disampaikan ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga disertasi yang berjudul "*Sanggit dan Garap Lakon Banjaran Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta*" ini dapat terselesaikan dalam jangka waktu yang tidak terlalu lama.

Disertasi ini dapat terwujud di samping karena usaha keras penulis, juga tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini disampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya serta ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc. selaku Promotor, Prof. Dr. R.M. Soedarsono selaku Ko-Promotor I, dan Prof. Dr. Soetarno, DEA. selaku Ko-Promotor II, yang telah berkenan menyempatkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing proses penelitian sampai dengan penulisan disertasi ini. Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc. sebagai Promotor yang selalu mendudukan diri sebagai 'pamong' sekaligus 'bapak', tanpa mengenal waktu dan kesempatan telah banyak memberi motivasi, dukungan morel dan spiritual kepada penulis dalam rangka mempercepat studi. Prof. Dr. R.M. Soedarsono sebagai Ko-Promotor I

dengan penuh rasa kebakapan sangat sabar dan teliti mengoreksi secara detail draf disertasi ini dalam waktu yang relatif cepat, serta memberi pinjaman buku-buku yang bermanfaat untuk keperluan analisis. Demikian juga Prof. Dr. Soetarno, DEA. sebagai Ko-Promotor II di samping memberi masukan tentang berbagai konsep pedalangan serta memberi pinjaman buku-buku yang diperlukan untuk keperluan analisis.

Terima kasih yang tulus disampaikan kepada Prof. Dr. Ir. Edhi Martono, M.Sc., Prof. Dr. Sri Hastanto, Prof. Dr. Djoko Sukiman, dan Prof. Dr. Kodiran, M.A. yang telah banyak memberikan kritik dan saran pada saat proposal penelitian ini dipertahankan dalam ujian komprehensif pada tanggal 16 Oktober 2009. Kepada Prof. Dr. Djoko Suryo, M.A., Prof. Dr. C. Soebakdi Soemanto, S.U., dan Prof. Dr. Kodiran, M.A. diucapkan banyak terima kasih atas kritik kerasnya pada saat draf disertasi ini diajukan dalam ujian kelayakan pada tanggal 6 Maret 2012. Bahkan Prof. Dr. C. Soebakdi Soemanto, S.U. banyak memberi alternatif analisis serta meminjamkan buku-buku yang berkaitan dengan kajian pertunjukan teater untuk diterapkan dalam kajian penelitian ini. Selanjutnya kepada Prof. Ir. Suryo Purwono, MA.Sc., Ph.D., Prof. Dr. Sri Hastanto, Dr. GR. Lono Lastoro Simatupang, M.A., Prof. Dr. Djoko Suryo, M.A., Prof. Dr. C. Soebakdi

Soemanto, S.U., dan Prof. Dr. Kodiran, M.A. diucapkan banyak terima kasih atas kritik kerasnya pada saat draf disertasi ini diajukan dalam ujian tertutup pada tanggal 30 April 2012.

Tidak lupa disampaikan terima kasih kepada Prof. Dr. Kodiran, M.A., Prof. Dr. R.M. Soedarsono, dan Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc. atas materi-materi yang telah diberikan selama satu semester perkuliahan, sehingga dapat membekali pemahaman penulis terhadap teori-teori kebudayaan, sejarah seni pertunjukan, metodologi penelitian, dan antropologi seni.

Disertasi ini tidak mungkin terwujud tanpa adanya keterbukaan narasumber utama sebagai subjek penelitian. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini disampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada Ki H. Anom Soeroto (K.R.A.T. Lebdonagoro), yang telah mengizinkan sekaligus memberi *copy* rekaman sajian *pakelirannya* sebagai objek penelitian ini. Di samping itu, sebagai narasumber utama beliau selalu meluangkan waktu dan kesempatan untuk menjawab berbagai pertanyaan penulis, baik melalui wawancara langsung, wawancara per telepon, maupun pesan singkat (*short message service*).

Kepada Ki H. Manteb Soedharsono (K.R.T. Lebodipuro) diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, karena di samping mengizinkan sajian *pakelirannya* digunakan sebagai objek peneliti-

an ini, juga sebagai narasumber utama setiap saat selalu siap menerima pertanyaan penulis. Demikian juga kepada Ki Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum., diucapkan banyak terima kasih atas kesediaannya menjadi narasumber utama dalam penelitian ini, yang selalu terbuka menerima pertanyaan penulis dalam berbagai kesempatan.

Ucapan terima kasih tidak lupa disampaikan kepada Prof. Dr. Waridi, S.Kar., M.Hum. (almarhum), yang pada saat menjabat sebagai Rektor Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta pada tahun 2008 telah memberikan dorongan kepada penulis untuk segera melakukan studi lanjut S3. Bahkan karena keterlambatan penulis mendaftar melalui jalur BPPS, beliau dengan kebijaksanaannya bersedia menanggung biaya SPP yang diambilkan dari dana taktis lembaga. Sayang sekali, beliau belum sempat menyaksikan kelulusan studi penulis tiba-tiba telah dipanggil ke hadirat Tuhan Yang Mahakuasa. Oleh karena itu, penulis hanya dapat mendoakan semoga arwah beliau ditempatkan di sisi-Nya, diterima semua amal kebbaikannya, diampuni segala dosa dan kesalahannya. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Prof. Dr. T. Slamet Suparno, S.Kar., M.S. (Rektor ISI Surakarta berikutnya), yang telah memberi izin sekaligus melanjutkan membiayai SPP penulis pada semester II.

Kepada Prof. Ir. Sudjarwadi, M.Eng., Ph.D. (Rektor Universitas Gadjah Mada) diucapkan terima kasih atas kebijakan yang diberikan sehingga penulis dapat memperoleh beasiswa BPPS On Going sejak semester III sampai dengan semester VI. Kesempatan penulis mengikuti studi lanjut S3 pada Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada sekaligus mendapatkan beasiswa tersebut juga tidak terlepas dari perhatian dan perjuangan Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc. (Ketua Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa), Prof. Dr. Irwan Abdullah, M.A. (Direktur Sekolah Pascasarjana), dan Edi Sukamto (staf Direktorat Administrasi Akademik Universitas Gadjah Mada). Oleh karena itu diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan kepada Prof. Dr. Hartono, DEA., DESS. (Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada saat ini), yang telah memberi fasilitas perkuliahan dan kemudahan-kemudahan selama studi. Juga kepada Drs. Djarot Heru Santoso, M.Hum., Suharno, Sugeng, Asri Supeni, dan Indri Sugiarti, diucapkan terima kasih atas kesabaran dan keramahannya dalam melayani keperluan-keperluan administrasi akademik selama studi.

Kepada yang terhormat S.I.S.K.S. Paku Buwono XIII, K.G.P.H. Benowo (*rayi Dalem*), dan K.R.Ay.Adp. Pradapaningsih (*garwa*

Dalem), diucapkan terima kasih yang tak terhingga karena atas bantuan materiel dan dukungan spiritual beliau-beliau tersebut penulis dapat menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kitsie Emerson, karena proyek Lontar yang diberikan kepada penulis pada saat kuliah S3 selain dapat menambah pengalaman yang mendukung penulisan disertasi ini, juga dapat membantu biaya studi. Perhatian beliau yang tidak kalah penting adalah informasi-informasi yang diberikan berkaitan dengan *lakon-lakon banjaran* yang pernah disajikan oleh Purbo Asmoro sejak Juni 2004 sampai dengan Juni 2010.

Ucapan terima kasih tidak lupa disampaikan kepada Ki Naryacarita (almarhum), Ki Ng. Suyatna Wignyasarana (almarhum), Sumanto, S.Kar., M.S., Bambang Murtiyoso, S.Kar., M.Hum., dan Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum., yang telah banyak memberi pengetahuan tentang konsep-konsep pedalangan Jawa, sehingga sangat bermanfaat bagi kepentingan analisis disertasi ini. Terima kasih juga disampaikan kepada Sunu Sudarsono (yang telah meninggal pada bulan November 2011) dan Ledjar Subroto, yang telah banyak memberi informasi berkaitan dengan karya-karya pedalangan dan latar belakang kehidupan Narta-sabda. Bahkan Sunu Sudarsono dengan sukarela telah memberi

foto-foto dan sejumlah rekaman audio *pakeliran* Nartasabda khusus untuk keperluan disertasi ini. Oleh karena itu, khusus kepada Ki Naryacarita (almarhum), Ki Ng. Suyatna Wignyasarana (almarhum), dan Sunu Sudarsono (almarhum), penulis doakan semoga arwahnya diterima di sisi Tuhan Yang Mahakuasa.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Blacius Subono, S.Kar., M.Sn., Ki Cahyo Kuntadi, S.Sn., M.Sn., Ki Tomopandoyo, Ki Bagong Supono, Ki Kusni Kesdik, Ki H. Warjito, dan Ki Suryanto Purbocarito, yang telah memberikan tanggapan terhadap pertanyaan-pertanyaan penulis berkaitan dengan kasus *lakon-lakon banjaran*. Tidak lupa kepada Ika Laksmiwati (staf Perpustakaan Jurusan Pedalangan ISI Surakarta), Dr. Sri Hastjaryo, Drs. Nur Sahid, M.Hum., Bagus Indrayana, S.Sn., M.Sn., dan Drs. Edi Kurniadi, M.Pd., diucapkan terima kasih atas segala bantuannya mencarikan berbagai referensi yang penulis butuhkan. Juga kepada Danang Susilo, S.Sn. dan Kartiko Nugroho, S.Sn. disampaikan terima kasih atas bantuan pemotretannya.

Kepada I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum. (Dekan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta), Dr. Suyanto, S.Kar., M.A. (Pembantu Dekan I Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta), dan Sudarsono, S.Kar., M.Si. (Ketua Jurusan Pedalangan ISI Surakarta), beserta rekan-rekan dosen Jurusan Pedalangan, diucapkan

terima kasih atas pengertian yang diberikan, sehingga penulis mendapatkan kelonggaran di dalam pelaksanaan tugas-tugas kedinasan. Demikian juga kepada Prof. Dr. Nanik Sri Prihatini, S.Kar., M.Si. (Ketua Redaksi Jurnal *Dewaruci*) dan Dra. Tatik Harpawati, M.Sn. (Ketua Redaksi Jurnal *Lakon*) beserta rekan-rekan staf redaksi, diucapkan terima kasih atas pemberian kebebasan tugas keredaksian kepada penulis selama menempuh studi S3.

Akhirnya kepada istri tercinta: Taryani, S.E. dan anak-anak tersayang: Rom Wahyuni Nugroho, S.Psi. dan Sasangka Bayuaji Nugroho, diucapkan terima kasih atas segala pengertian, dukungan moral dan materiel, serta berbagai kelonggaran yang diberikan kepada suami dan bapak, demi tercapainya cita-cita penulis sebagaimana yang diharapkan oleh keluarga dan kedua orang tua: R. Soeradji Tarupawitra (almarhum) dan Marini (almarhumah) semasa hidupnya. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan oleh berbagai pihak tersebut mendapat imbalan, kebahagiaan, dan kemuliaan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Amiin ya robbal 'alamiin.

Yogyakarta, 10 Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
PRAKATA	v
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR DIAGRAM	xxii
DAFTAR TABEL	xxiv
INTISARI	xxv
ABSTRACT	xxvi
CATATAN UNTUK PEMBACA	xxvii
 BAB I PENGANTAR	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Ruang Lingkup dan Perumusan Masalah	19
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	26
D. Tinjauan Pustaka	27
E. Landasan Teoretis	45
F. Metode Penelitian	59
G. Sistematika Penulisan	69
 BAB II GAMBARAN UMUM <i>LAKON BANJARAN</i>	 72
A. Terminologi dan Jenis-jenis <i>Lakon Banjaran</i>	72
1. Terminologi <i>Lakon Banjaran</i>	72
2. Jenis-jenis <i>Lakon Banjaran</i>	78
B. Latar Belakang Munculnya <i>Lakon Banjaran</i>	86
C. Sumber <i>Lakon Banjaran</i>	101
1. Serial <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>	102
a. Serial <i>Lokapala</i>	102
b. Serial <i>Arjunasasra</i>	108
2. Serial <i>Ramayana</i>	111
3. Serial <i>Mahabarata</i>	116
D. Tokoh-tokoh Wayang yang Dapat Dibanjarkan	161
E. Struktur Adegan <i>Lakon Banjaran</i>	169
 BAB III <i>SANGGIT LAKON BANJARAN</i>	 189
A. <i>Banjaran Wantah</i>	191
1. <i>Banjaran Bisma</i> Karya Nartasabda	191
a. Ringkasan <i>lakon</i>	191

b. Hubungan dengan teks-teks hipogram	210
c. Struktur adegan	223
d. Penokohan	226
e. Tema dan amanat	229
2. <i>Banjaran Kunthi</i> Karya Purbo Asmoro	232
a. Ringkasan <i>lakon</i>	232
b. Hubungan dengan teks-teks hipogram	255
c. Struktur adegan	280
d. Penokohan	284
e. Tema dan amanat	287
3. Perbandingan <i>Sanggit</i>	289
B. <i>Banjaran Jugag</i>	293
1. <i>Banjaran Gathutkaca</i> Karya Anom Soeroto	293
a. Ringkasan <i>lakon</i>	293
b. Hubungan dengan teks-teks hipogram	306
c. Struktur adegan	312
d. Penokohan	315
e. Tema dan amanat	317
2. <i>Banjaran Drona</i> Karya Nartasabda	319
a. Ringkasan <i>lakon</i>	320
b. Hubungan dengan teks-teks hipogram	343
c. Struktur adegan	358
d. Penokohan	360
e. Tema dan amanat	362
3. Perbandingan <i>Sanggit</i>	365
C. <i>Banjaran Kalajaya: Banjaran Drupadi</i> Karya Manteb Soedharsono	366
1. Ringkasan <i>Lakon</i>	366
2. Hubungan dengan Teks-teks Hipogram	398
3. Struktur Adegan	412
4. Penokohan	415
5. Tema dan Amanat	418
D. Peran <i>Sanggit</i> dalam Penciptaan <i>Lakon Banjaran</i> .	420
1. Memilih Versi Peristiwa dari Berbagai Sumber <i>Lakon</i>	421
2. Memperpanjang dan Memperpendek Sajian <i>Lakon</i>	423
BAB IV GARAP PAKELIRAN LAKON BANJARAN	425
A. Unsur-unsur Ekspresi <i>Pakeliran</i>	429
1. <i>Catur</i>	429
2. <i>Sabet</i>	432
3. <i>Gending</i>	434
4. <i>Sulukan</i>	436
B. <i>Garap Pakeliran</i>	441

1. <i>Banjaran Bisma</i> Karya Nartasabda	442
a. <i>Pathet nem</i>	444
(1) <i>Jejer</i> Kerajaan Hastina	444
(2) Adegan <i>Kedhaton</i> Hastina	449
(3) Adegan arena pemilihan Kerajaan Wiratha	458
b. <i>Pathet sanga</i>	469
(1) Cerita <i>pagedhongan</i>	469
(2) Adegan Taman Wiratha	470
(3) <i>Candhakan</i> perjalanan	474
(4) Adegan hutan	478
(5) Cerita <i>pagedhongan</i>	480
(6) <i>Candhakan</i> hutan	482
c. <i>Pathet manyura</i>	484
(1) Adegan Kerajaan Kasi	484
(2) Cerita <i>pagedhongan</i>	492
(3) <i>Candhakan</i> Kurukasetra	495
(4) <i>Candhakan</i> perjalanan	497
(5) <i>Candhakan</i> Kurukasetra	498
3. <i>Banjaran Kunthi</i> Karya Purbo Asmoro	508
a. <i>Pathet nem</i>	510
(1) Adegan Kerajaan Mandura	510
(2) Adegan Pertapaan Argasonya	515
(3) <i>Candhakan Kedhaton</i> Mandura	519
(4) <i>Limbukan</i>	521
(5) Cerita <i>pagedhongan</i>	521
(6) Adegan <i>Kedhaton</i> Mandura	523
(7) <i>Candhakan</i> perjalanan	535
b. <i>Pathet sanga</i>	538
(1) <i>Candhakan</i> Kerajaan Mandura	538
(2) <i>Candhakan gara-gara</i>	550
(3) <i>Candhakan</i> Pramanakoti	556
(4) Cerita <i>pagedhongan</i>	561
c. <i>Pathet manyura</i>	566
(1) <i>Candhakan</i> perjalanan	566
(2) Adegan tepi Sungai Gangga	567
(3) Cerita <i>pagedhongan</i>	571
(4) <i>Candhakan</i> Tegal Kurusetra	572
(5) Cerita <i>pagedhongan</i>	576
(6) <i>Candhakan</i> perjalanan	578
(7) <i>Candhakan</i> Kerajaan Hastina	584
C. Perbandingan <i>Garap Pakeliran</i>	587
1. Penggarapan Unsur-unsur Ekspresi <i>Pakeliran</i> .	589
a. <i>Sanggit</i> dan <i>garap catur</i>	589
(1) <i>Banjaran Bisma</i>	589

(2) <i>Banjaran Kunthi</i>	606
b. <i>Sanggit dan garap sabet</i>	620
(1) <i>Banjaran Bisma</i>	620
(2) <i>Banjaran Kunthi</i>	621
c. <i>Garap gending</i>	626
(1) <i>Banjaran Bisma</i>	626
(2) <i>Banjaran Kunthi</i>	628
d. <i>Sanggit dan garap sulukan</i>	628
(1) <i>Banjaran Bisma</i>	628
(2) <i>Banjaran Kunthi</i>	629
2. <i>Penggarapan Alur Dramatik Pakeliran</i>	630
a. <i>Lakon bentuk episode</i>	632
b. <i>Lakon bentuk banjaran</i>	638
(1) <i>Banjaran Bisma</i>	638
(2) <i>Banjaran Kunthi</i>	644
 BAB V FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBERADAAN LAKON BANJARAN	651
A. Faktor Internal	652
1. Latar Belakang Kesenimanan Nartasabda	652
2. Latar Belakang Kesenimanan Anom Soeroto ...	669
3. Latar Belakang Kesenimanan Manteb Soedharsono	684
4. Latar Belakang Kesenimanan Purbo Asmoro ...	701
B. Faktor Eksternal	711
1. Tanggapan Dalang dan Pengamat Wayang terhadap <i>Garap Lakon Banjaran</i>	720
2. Tanggapan Penonton Wayang terhadap <i>Garap Lakon Banjaran</i>	723
 BAB VI KESIMPULAN	729
 DAFTAR PUSTAKA	736
DAFTAR NARASUMBER	748
DAFTAR DISKOGRAFI	750
GLOSARIUM	752
 Lampiran I PEDOMAN WAWANCARA	775
Lampiran II BIODATA PENULIS	780

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro	19
Gambar 2.	Dewabrata berguru kepada Resi Ramabargawa	198
Gambar 3.	Dewabrata menghadapi rayuan Dewi Amba ...	202
Gambar 4.	Resi Wara Bisma berhadapan dengan Dewi Wara Srikandhi dalam <i>Baratayuda Jayabinangun</i>	209
Gambar 5.	Dewi Kunthi pada saat mengandung bayi Karna	236
Gambar 6.	Prabu Pandhu Dewanata dan Dewi Kunthi	241
Gambar 7.	Dewi Kunthi mengungkapkan kasih sayangnya kepada Karna	248
Gambar 8.	Bayi Tetuka pada saat dimasukkan ke Kawah Candradimuka oleh Empu Ramadi	294
Gambar 9.	Gathutkaca mengenakan pakaian keprajuritan pemberian Bathara Guru	296
Gambar 10.	Gathutkaca berhadapan dengan Patih Sakipu	297
Gambar 11.	Gathutkaca beradu kesaktian dengan paman-nya, Brajadenta, yang tidak mau mendukung penobatannya sebagai Raja Pringgadani	303
Gambar 12.	Pendeta Drona menghadap kepada Begawan Bimasuci untuk minta petunjuk tentang ilmu kesempurnaan hidup	327
Gambar 13.	Palgunadi menghadap kepada Drona yang diakui sebagai gurunya, disaksikan oleh Arjuna	330

Gambar 14.	Pendeta Drona berhadapan dengan Trusthajumena dalam <i>Baratayuda Jaya-binangun</i>	338
Gambar 15.	Wrekudara menyempurnakan arwah Drona yang menjelma sebagai kuda	342
Gambar 16.	Dewi Drupadi menjadi istri Puntadewa	372
Gambar 17.	Dewi Drupadi pada saat menyamar sebagai dayang-dayang di Keputrian Wiratha dengan nama samaran Emban Salindri	385
Gambar 18.	Dewi Drupadi menyaksikan Wrekudara sedang memotong-motong kaki, tangan, dan merobek dada Dursasana serta menenggak darahnya hingga mati	397
Gambar 19.	(a) Kunthiboja sedang susah, ditandai dengan tangan depan disampirkan di atas pundak belakang; (b) Semar menghormat kepada Kunthiboja dengan ungkapan berupa <i>sembah kuncung</i>	511
Gambar 20.	Kunthiboja mengendarai kereta yang disiapkan oleh Patih Saragupita	514
Gambar 21.	Pasukan Mandura mengiring keberangkatan Kunthiboja	515
Gambar 22.	Kunthiboja berperang dengan seekor naga, yang kemudian dipanahnya berubah menjadi api	518
Gambar 23.	(a) Kunthi tampil dari kanan ditutup dengan <i>kayon hakekat</i> ; (b) Basudewa tampil dari kiri, <i>ulat-ulat</i>	525
Gambar 24.	Dewi Kunthi tertegun memandangi bayinya yang dibawa pergi oleh Resi Druwasa	534
Gambar 25.	Madrim berperang dengan Gendara	537
Gambar 26.	Kunthi turun dari <i>panggung</i> hendak menemui Narasoma	545

Gambar 27.	Pandhu membujuk Madrim di hadapan Kunthi	548
Gambar 28.	Purbo Asmoro melalui <i>panakawan</i> Bagong sedang berdialog dengan <i>pesindhèn</i> Mentir	552
Gambar 29.	Semar di depan Bagong, Gareng, dan Petruk, menceritakan kisah kelahiran Pandhawa sampai dengan pasca kematian Pandhu	554
Gambar 30.	Karna berperang dengan Arjuna dalam <i>Baratayuda Jayabinangun</i>	573
Gambar 31.	(a) Kunthi berusaha mencegah tindakan Arjuna; (b) Arjuna membidikkan panah Pasupati ke arah Karna	574
Gambar 32.	(a) Leher Karna tertembus panah Pasupati milik Arjuna; (b) Jenazah Karna rebah di depan kereta, dipeluk oleh Kunthi serta ditunggu oleh Puntadewa, Arjuna, dan Wrekudara yang sama-sama tertunduk lesu	576
Gambar 33.	Kunthi dihadap oleh Puntadewa, Wrekudara, Arjuna, dan Kresna	579
Gambar 34.	Kunthi muksa di tengah kerumunan Pandhawa, Kresna, Parikesit, dan Curiganata	586
Gambar 35.	Nartasabda bersama dengan Pujasumarta, dalang pujaan yang dianggap gurunya, pada tahun 1969	655
Gambar 36.	Posisi duduk para <i>swarawati</i> dan <i>wiraswara</i> dalam <i>pakeliran</i> Nartasabda pada tahun 1984	659
Gambar 37.	Nartasabda duduk di panggung menghadap <i>ricikan gendèr barung</i> sebelum ia tampil mendalang pada tahun 1971	664
Gambar 38.	Salah satu bentuk gaya hidup Nartasabda: Nartasabda sedang makan dikipasi oleh Suharni Sabdawati	669

Gambar 39.	Pergelaran wayang kulit <i>Rebo Legèn</i> di Kebon Seni Timasan pada tanggal 8 Desember 2009	673
Gambar 40.	Pergelaran wayang kulit <i>Rebo Legèn</i> di Kebon Seni Timasan pada tanggal 12 Januari 2010	674
Gambar 41.	Warseno Slenk, Bagong Darmono, dan Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji dalam pentas safari dalang PADHASUKA di wilayah Kabupaten Boyolali, pada tanggal 5 dan 11 September 2009	677
Gambar 42.	Anom Soeroto sedang menyajikan <i>lakon Gathutkaca Kridha</i> di Pendapa Taman Budaya Jawa Tengah (TBJT) di Surakarta	681
Gambar 43.	Anom Soeroto dan Manteb Soedharsono sebagai <i>wiraswara</i> dalam pertunjukan wayang kulit <i>purwa</i> (safari dalang di bulan Ramadhan) yang dilaksanakan oleh PADHASUKA	683
Gambar 44.	Manteb Soedharsono sedang mendemonstrasikan keterampilan <i>sabet jaranan</i> dalam latihan menjelang pentas tayang Televisi Indosiar	687
Gambar 45.	Maryono Brahim Saputro, Darmadi, dan Medhot Sudarsono dalam pentas safari dalang PADHASUKA di wilayah Kabupaten Boyolali	688
Gambar 46.	<i>Sabet</i> atraktif Manteb Soedharsono dalam <i>lakon Banjaran Bima</i>	692
Gambar 47.	' <i>Sabet tematik</i> ' Manteb Soedharsono dalam <i>lakon Banjaran Bima</i>	693
Gambar 48.	Soedarko Prawiroyudo sedang memberikan kata sambutan pada peringatan ulang tahun ke-62 Manteb Soedharsono	696
Gambar 49.	Manteb Soedharsono sebagai pembicara dalam Sarasehan <i>Lakon Banjaran</i> di Pendapa ISI Surakarta	697

Gambar 50.	Manteb Soedharsono pada saat menerima penghargaan <i>Nikkei Asia Prize</i> di Jepang pada tanggal 19 Mei 2010	699
Gambar 51.	Purbo Asmoro sedang mencermati <i>pakeliran</i> Suyati, seorang dalang lokal dari Eromoko, Wonogiri, di rumah Purbo Asmoro	703
Gambar 52.	<i>Sabet</i> tematik Purbo Asmoro dalam <i>lakon</i> <i>Banjaran Gandamana</i> di Sasonomulyo Karaton Surakarta	706
Gambar 53.	Purbo Asmoro sedang memberikan pelatihan <i>pakeliran</i> kepada para seniman Bolivia dalam <i>Festival Internacional de Teatro de La Paz</i> di Bolivia	709
Gambar 54.	Suasana pentas Purbo Asmoro di Bolivia	709
Gambar 55.	Kitsie Emerson sedang mentransliterasi <i>catur</i> pedalangan Purbo Asmoro dan ditayangkan langsung pada layar monitor	710
Gambar 56.	Penyanyi <i>campursari</i> dan pelawak yang ikut menyemarakkan pertunjukan wayang kulit sajian Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji	719
Gambar 57.	Timbul Haryono dan Sumanto dalam <i>Sarasahan</i> <i>Lakon Banjaran</i> , pada tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta	721
Gambar 58.	Penonton wayang kulit <i>purwa</i> di wilayah Solo-Raya	724

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.	Keterkaitan <i>sanggit</i> dan <i>garap</i> dalam sajian <i>pakeliran</i>	51
Diagram 2.	Piramida <i>sanggit</i> dan <i>garap pakeliran</i>	52
Diagram 3.	Contoh keterkaitan <i>lakon banjaran</i> dengan sejumlah <i>lakon pokok</i> dan <i>carang dhinapur</i> dalam <i>lakon Banjaran Rahwana, Banjaran Anoman, Banjaran Bisma, dan Banjaran Bima</i>	160
Diagram 4.	Bentuk transformasi dari sejumlah episode ke <i>lakon banjaran</i>	187
Diagram 5a.	Membeber peristiwa dari sejumlah <i>lakon</i> episode secara berurutan	188
Diagram 5b.	Menggarap sejumlah permasalahan pada masing-masing episode secara berurutan	188
Diagram 6.	Hubungan interteks <i>lakon Banjaran Bisma</i> dengan sejumlah teks hipogramnya	223
Diagram 7.	Hubungan antar-tokoh dalam <i>lakon Banjaran Bisma</i> karya Nartasabda	229
Diagram 8.	Perbandingan alur cerita <i>Mahābhārata</i> dan <i>Pustaka Raja Purwa</i> dari <i>lakon Bale Galagala</i> sampai dengan <i>Baratayuda</i>	271
Diagram 9.	Hubungan interteks <i>lakon Banjaran Kunthi</i> dengan sejumlah teks hipogramnya	279
Diagram 10.	Hubungan antar-tokoh dalam <i>lakon Banjaran Kunthi</i> karya Purbo Asmoro	286
Diagram 11.	Hubungan interteks <i>lakon Banjaran Gathutkaca</i> dengan sejumlah teks hipogramnya	312

Diagram 12.	Hubungan antar-tokoh dalam <i>lakon Banjaran Gathutkaca</i> karya Anom Soeroto	317
Diagram 13.	Hubungan interteks <i>lakon Banjaran Drona</i> dengan sejumlah teks hipogramnya	357
Diagram 14.	Hubungan antar-tokoh dalam <i>lakon Banjaran Drona</i> karya Nartasabda	361
Diagram 15.	Hubungan interteks <i>lakon Banjaran Drupadi</i> dengan sejumlah teks hipogramnya	411
Diagram 16.	Hubungan antar-tokoh dalam <i>lakon Banjaran Drupadi</i> karya Manteb Soedharsono	417
Diagram 17.	Piramid Freytag atau Struktur Piramidal Gustave Freytag	632
Diagram 18.	Alur dramatik <i>pakeliran purwa</i> tradisi gaya Surakarta dalam <i>lakon</i> bentuk episode	637
Diagram 19.	Alur dramatik <i>pakeliran purwa</i> tradisi gaya Surakarta dalam <i>lakon Banjaran Bisma</i> karya Nartasabda	644
Diagram 20.	Alur dramatik <i>pakeliran purwa</i> tradisi gaya Surakarta 'yang dikembangkan' dalam <i>lakon Banjaran Kunthi</i> karya Purbo Asmoro	649

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Repertoar <i>lakon</i> wayang kulit <i>purwa</i> berdasarkan kronologi cerita	149
Tabel 2.	Tokoh-wokoh wayang kulit <i>purwa</i> berdasarkan serial cerita	165
Tabel 3.	Perbandingan antara <i>lakon Pandhawa Puterpuja</i> dan bagian akhir <i>Banjaran Drona</i> karya Nartasabda	355
Tabel 4.	Perbandingan volume antara <i>banjaran wantah</i> , <i>banjaran jugag</i> , dan <i>banjaran kalajaya</i>	421
Tabel 5.	Daftar gending adegan <i>kedhatonan</i> dalam <i>pakeliran purwa</i> tradisi gaya Surakarta	450
Tabel 6.	Daftar gending adegan <i>sabrang gagah</i> dan <i>sabrang alus</i> dalam <i>pakeliran purwa</i> tradisi gaya Surakarta	459
Tabel 7.	Daftar gending adegan <i>pathet sanga</i> dalam <i>pakeliran purwa</i> tradisi gaya Surakarta	471
Tabel 8.	Daftar gending adegan <i>pathet manyura</i> dalam <i>pakeliran purwa</i> tradisi gaya Surakarta	485
Tabel 9.	Perbandingan <i>céngkok</i> dan <i>cakepan Suluk Plencung</i> gaya Yogyakarta dengan <i>Suluk Plencung</i> gaya Nartasabda	629
Tabel 10.	Perbandingan <i>céngkok Pathetan Sanga Ngelik</i> antara sajian Manteb Soedharsono yang mengacu gaya <i>sulukan</i> Mangkunagaran dan sajian Anom Soeroto yang mengacu gaya <i>sulukan</i> Kasunanan	690

INTISARI

Penelitian ini berusaha mengungkap empat permasalahan yang berkaitan dengan *sanggit* dan *garap lakon banjaran* pada *pakeliran purwa* gaya Surakarta, meliputi: (1) mengapa *lakon banjaran* muncul dalam kehidupan seni pedalangan Jawa; (2) tokoh-tokoh wayang yang bagaimanakah yang mewarnai repertoar *lakon banjaran*; (3) bagaimana ciri-ciri *sanggit* dan *garap lakon banjaran* pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta dalam sajian *pakeliran* Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro; dan (4) faktor-faktor apa yang mempengaruhi keberadaan *lakon banjaran*? Empat permasalahan tersebut dikaji berdasarkan paradigma semiotika pertunjukan Marco de Marinis. Permasalahan yang bersifat tekstual dianalisis menggunakan teori teater, teori sastra, konsep retorika, dan konsep-konsep pedalangan Jawa. Adapun permasalahan yang bersifat kontekstual dianalisis berdasarkan teori internal perubahan sosial Toynbee dan Mannheim.

Penelitian ini bersifat kualitatif. Data-data dikumpulkan melalui studi pustaka, wawancara, dan pengamatan terhadap *lakon-lakon banjaran* karya Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro.

Hasil penelitian menunjukkan: pertama, bahwa munculnya *lakon banjaran* merupakan tanggapan minoritas kreatif terhadap fenomena sosial budaya yang terjadi pada zamannya (1970-an s.d. 2000-an). Kedua, tokoh wayang yang dapat *dibanjarkan* adalah tokoh-tokoh wayang—protagonis maupun antagonis—yang mempunyai asal-usul, peristiwa kehidupan, dan banyak menimbulkan permasalahan *lakon*. Ketiga, *sanggit lakon banjaran* tidak sekedar membeberkan peristiwa kehidupan salah satu tokoh secara linier, tetapi mengungkap sejumlah peristiwa kehidupannya secara kausalitas dalam satu kesatuan pentas. Adapun *garap pakeliran*-nya telah meninggalkan pola-pola *garap lakon* konvensional, meskipun unsur-unsur ekspresinya berasal dari *pakeliran* tradisi. Keempat, keberadaan *lakon banjaran* tidak terlepas dari faktor kesenimanan dalang dan tingkat apresiasi masyarakat.

Penelitian ini menemukan dua hal: pertama, *sanggit* dan *garap* merupakan faktor penentu keberhasilan penciptaan dan penyajian karya seni (pedalangan); dan kedua, karya seni yang hidup adalah karya seni yang mampu menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi zamannya.

Kata kunci: *lakon banjaran*, *sanggit* dan *garap*.

ABSTRACT

This research aims to address four problems related to the sanggit and garap of banjaran stories in classical Surakarta style shadow puppet theatre (pakeliran purwa), including: (1) why banjaran stories have appeared in Javanese shadow puppet theatre; (2) which kinds of characters color the repertoire of banjaran stories; (3) how are the characteristic sanggit and garap of banjaran in Surakarta style shadow puppet theatre performances by Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, and Purbo Asmoro; and (4) what factors have influenced the existence of banjaran stories. These four problems are analyzed based on semiotics performance perspective by Marco de Marinis. The problems which are textual in nature are examined by theory of theatre, theory of literature, rhetoric concepts, and concepts of shadow puppets. The problems which are contextual in nature are examined using theories of internal social change by Toynbee and Mannheim.

This research is qualitative methods. The data for this research was collected through a bibliographical study, interviews, and observation of banjaran stories performed by Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, and Purbo Asmoro.

The result of this research refers that: first, performances of stories in banjaran form have appeared as a response of creative minority toward social culture phenomenon for their period (1970's until 2000's). Second, the types of characters that can be portrayed in banjaran stories—both protagonistic and antagonist character—with origins and life events which create an interesting set of problems in a story. Third, sanggit in banjaran stories is not simply how the life events of a character are revealed in linear form but rather how a number of different events are portrayed in casual fashion within a single performance. The garap in a shadow puppet theatre performance have abandoned conventional pattern of garap, although certain elements of expression still use vocabulary from traditional shadow puppet theatre performances. Fourth, the existence of banjaran stories is connected to the artistic factor of the puppet master and level of society appreciation.

This research discovers two matters: first, sanggit and garap are determined factor toward successful of creation and presentation work of arts (shadow puppets); and second, work of art which vivid is which able to adaptive with situation and condition at that time.

Keywords: banjaran stories, sanggit and garap.

CATATAN UNTUK PEMBACA

1. Nama orang ditulis sesuai dengan ejaan aslinya.

Contoh:

Anom Soeroto	<i>bukan</i>	Anom Suroto
Manteb Soedharsono	<i>bukan</i>	Manteb Sudarsono

Nama orang yang telah meninggal dunia ditulis dengan ejaan baku yang berlaku di kalangan ilmiah.

Contoh:

Naryacarita	<i>bukan</i>	Narjotjarito; Naryocarito
Nartasabda	<i>bukan</i>	Nartosabdo
Suyatna Wignyasarana	<i>bukan</i>	Suyatno Wignyosarono

Penulisan referensi, nama orang tetap ditulis sesuai dengan ejaan asli pada referensi yang diacu.

Contoh:

Nojowirongko, 1960, 25.	<i>bukan</i>	Nayawirangka, 1960, 25.
Wignjosoetarno, 1972, 5.	<i>bukan</i>	Wignyasutarno, 1972, 5.

2. Nama-nama tokoh wayang, baik di dalam teks berbahasa Indonesia maupun kutipan yang berbahasa Jawa, ditulis sesuai dengan pelafalan di dalam bahasa Jawa Baru.

Contoh:

Gathutkaca	<i>bukan</i>	Gatutkaca
Pandhawa	<i>bukan</i>	Pandawa
Srikandhi	<i>bukan</i>	Srikandi

Nama-nama tokoh wayang yang berasal dari teks berbahasa Jawa Kuna, pada penampilan pertama disertai penjelasan penulisan ejaan aslinya yang diletakkan di dalam tanda kurung lengkung.¹

Contoh:

Abimanyu (Jawa Kuna: Abhimanyu)
Abiyasa (Jawa Kuna: Byāsa)
Bima (Jawa Kuna: Bhima)

¹ Penulisan ejaan Jawa Kuna lihat P.J. Zoetmulder, *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang* (Jakarta: Djambatan, 1985).

Dasamuka (Jawa Kuna: Dasamukha)
 Dursasana (Jawa Kuna: Duṣṣāsana)
 Duryudana (Jawa Kuna: Duryodhana)
 Gathutkaca (Jawa Kuna: Ghaṭotkaca)
 Kresna (Jawa Kuna: Kṛṣṇa)
 Pandhawa (Jawa Kuna: Pāṇḍawa)
 Salya (Jawa Kuna: Ṣalya)
 Sangkuni (Jawa Kuna: Ṣakuni)
 Sarpakenaka (Jawa Kuna: Sūrpanakhā)
 Seta (Jawa Kuna: Sweta)
 Srikandhi (Jawa Kuna: Sikandhi)
 Utara (Jawa Kuna: Uttara)

Ejaan nama tokoh wayang yang tidak ada perbedaan antara teks Jawa Kuna dan teks Jawa Baru, penulisannya tanpa disertai tanda apa pun di belakangnya.

Contoh:

Drupada
 Drona
 Arjuna

Penulisan nama serial *lakon* wayang dibedakan dengan penulisan nama karya sastra berbahasa Jawa Kuna.

Contoh:

<i>Ramayana</i>	berarti	nama serial <i>lakon</i> wayang
<i>Mahabarata</i>	berarti	nama serial <i>lakon</i> wayang
<i>Baratayuda</i>	berarti	nama peristiwa perang antara Pandhawa dan Kurawa
<i>Rāmayāna</i>	berarti	nama karya sastra Jawa Kuna
<i>Mahābhārata</i>	berarti	nama karya sastra Jawa Kuna
<i>Bhāratayuddha</i>	berarti	nama karya sastra Jawa Kuna

3. Gending yang berarti musik tradisional Jawa, ditulis sesuai dengan EYD Bahasa Indonesia, yakni pada konsonan 'd' tanpa disertai konsonan 'h' dan ditulis dalam bentuk cetak biasa (*regular*): 'gending'.²

Contoh:

gending pakeliran	bukan	<i>gendhing pakeliran</i>
gending klenèngan	bukan	<i>gendhing klenèngan</i>
gending beksan	bukan	<i>gendhing beksan</i>

² Lihat Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), 269.

Gending yang berarti bentuk susunan melodi dalam satu kesatuan musikal ditulis dengan berpatokan EYD Bahasa Jawa, yakni pada konsonan ‘d’ disertai konsonan ‘h’ dan ditulis dalam bentuk cetak miring (*italic*): ‘*gendhing*’.

Contoh:

1. *Kabor, ketawang gendhing kethuk 2 kerep minggah Ladrang Sekarlesah.*
2. *Manik Maninten, gendhing kethuk 2 kerep minggah 4.*
3. *Damarkèli, gendhing kethuk 4 kerep minggah 8.*

4. Nama tempat ditulis sesuai dengan ejaan aslinya.

Contoh:

Karaton Surakarta	<i>bukan</i>	Kraton Surakarta
Pura Mangkunagaran	<i>bukan</i>	Pura Mangkunegaran

5. Kutipan teks yang berejaan lama ditulis sesuai dengan ejaan aslinya. Adapun untuk mempermudah pembacaan, kata yang berejaan lama diikuti keterangan pelafalan di dalam tanda ‘kurung siku-siku’.

Contoh:

Wenang dèn utjapna [dènu^ucapna] bebisikira Sri Naranata ing Ngastina, hadjedjuluk [haje^ujuluk] Mahaprabu Durjudana [Duryudana], Nararja Djakapitana [Nararya Jakapitana], Narpati Djajapitana [Jayapitana], Maharadja [Maharaja] Gendarisuta, Sri Bupati Kurupati, ja [ya] Prabu Sujudana [Suyudana]. Mila djedjuluk [je^ujuluk] Mahaprabu Durjudana [Duryudana], tuhu dadya makutaning pradjurit [makuthaning prajurit]

6. Kata berbahasa Jawa ditulis sesuai dengan EYD Bahasa Jawa, dengan membedakan antara ‘d’ dan ‘dh’, ‘t’ dan ‘th’, serta antara ‘e’, ‘é’ dan ‘è’.

Contoh:

Wenang dènu^ucapna jejuluké sang nata, jejuluk Prabu Duryudana, ya Prabu Suyudana, Kurupati, Jakapitana, Jayapitana, Tripamangsah, Gendarisuta, ya Sang Kurawaéndra, Dhestharastratmaja. Naréndra bèrbandha bèrbandhu. Bèrbandha dènn^uya anumpuk brana picis, kesugihané Prabu Duryudana bebasan sakperteloning jagad. Bèrbandhu karana dènn^uya sugih sedulur, nanging ana cacadé sawatara dènn^uya kirang marsudi ing rèh tatakrami

7. Koreksi kata, kalimat, atau pernyataan dalam sebuah kutipan langsung, ditulis di dalam tanda ‘kurung siku-siku’.

Contoh:

Kacarita ing mangké sang nata dangu dènnya lelenggahan, parandéné tan kepareng angunandika labet ketaman ing badra irawan. Badra araning wulan, irawan mendhung, kaya surya [mestinya: rembulan] kalingan mendhung

. . . Satemené walèh-walèh apa, nggonku jinejer dadi nalendra ing ‘ri palungguhan iki aboté kaya wong nyangga bumi. Sepisan iku. Angka loro [~~Angka loro~~], kabèh mau tuwuh saka budayaning watak nistha, ringkihing tata jiwa lan tipising kapitayan manungsa kang padha ora gelem éling marang jatiné

Tanda ‘kurung siku-siku’ juga digunakan untuk keterangan tambahan atau penjelasan dari peneliti.

Contoh:

Dialog Rahwana pada saat merayu Dewi Sinta di Taman Argasoka dalam *lakon Brubuh Alengka* diungkapkan melalui *cakepan* gending Gambuh [gaya Mangkunagaran], *ketawang, laras sléndro pathet sanga*.

(Aduh begitulah yang kau harapkan, saya kabulkan permintaanmu. Indra, Yama, dan Baruna itu yang berpangkat *lokapāla* [penguasa dunia], keempatnya saya. Gantilah saya sebagai *lokapāla* yang keempat.)

8. Singkatan gelar kebangsawanan Jawa yang tertulis di dalam disertasi ini:

K.G.P.A.A.	: Kanjeng Gusti Pangéran Arya Adipati
K.G.P.H.	: Kanjeng Gusti Pangéran Harya
K.P.A.	: Kanjeng Pangéran Arya
K.R.A.T.	: Kanjeng Radèn Arya Tumenggung
K.R.T.	: Kanjeng Radèn Tumenggung
M.Ng.	: Mas Ngabèhi
Ng.	: Ngabèhi
R.M.	: Radèn Mas
R.M.Ng.	: Radèn Mas Ngabèhi
S.I.S.K.S.	: Sampéyandalem Ingkang Sinuhun Kangjeng Susuhunan

9. Singkatan nama lembaga dan organisasi yang tertulis di dalam disertasi ini:

ASKI	: Akademi Seni Karawitan Indonesia
GANASIDI	: Lembaga Nasional Seni Pedalangan Indonesia
GOLKAR	: Golongan Karya
HABIRANDA	: <i>Hanganakaké Biwara Rancangan Padalangan</i>
HBS	: Himpunan Budaya Surakarta
ISI	: Institut Seni Indonesia
PADASUKA	: <i>Pasinaon Dalang ing Surakarta</i>
PADHASUKA	: Paguyuban Dhalang Surakarta
PANTAP	: Panitia Tetap Apresiasi dan Pengembangan Seni Pewayangan Jawa Tengah
PDMN	: <i>Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran</i>
PEPADI	: Persatuan Pedalangan Indonesia
PKJT	: Pengembangan Kesenian Jawa Tengah
SENAWANGI	: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia
SMKI	: Sekolah Menengah Karawitan Indonesia
SMP	: Sekolah Menengah Pertama
STM	: Sekolah Teknik Menengah
STSI	: Sekolah Tinggi Seni Indonesia
TBJT	: Taman Budaya Jawa Tengah

Singkatan nama kota yang tertulis di dalam disertasi ini:

SUBOSUKAWONOSRATEN: Surakarta, Boyolali, Sukoharjo, Karanganyar, Wonogiri, Sragen, Klaten

Singkatan istilah teknis yang tertulis di dalam disertasi ini:

[JK] : Jawa Kuna

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang Masalah

Wayang kulit *purwa* merupakan salah satu jenis pertunjukan wayang yang paling populer di kalangan masyarakat pemerhati budaya Jawa. Eksistensi wayang kulit *purwa* juga paling lama bertahan daripada jenis wayang yang lain, seperti wayang *madya*, wayang *gedhog*, wayang *dupara*, wayang *jawa*, wayang *perjuangan*, wayang *suluh*, wayang *kancil*, bahkan wayang orang. Hal itu paling tidak disebabkan oleh tiga hal sebagai berikut.

Pertama, wayang kulit *purwa* merupakan prototipe wayang Jawa. Dalam *Kakawin Arjunawiwaha* tulisan Mpu Kanwa (abad XI) telah disebutkan adanya pertunjukan wayang kulit,¹ sedangkan jenis wayang yang lain baru muncul sesudahnya (abad XV–

¹ Lihat G.A.J. Hazeu, *Kawruh Asalipun Ringgit sarta Gegepokanipun kaliyan Agami ing Jaman Kina*, Ed. Mangkudimedjo, alih aksara Sumarsana, alih bahasa Hardjana HP (Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah, Depdikbud, 1979), 41; juga I Kuntara Wiryamartana, *Arjunawiwaha: Transformasi Teks Jawa Kuna lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa* (Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1990), 81, yang berbunyi sebagai berikut.

Anānonton aringgit manangis asēkēl mudha hidēpan, huwus wruh towin ya(n) walulang inukir molah angucap atur ning wwa(ng) trsnēng wisaya malahā tan wi(hi)kana, r<i> tattwan yan māyā sahana-hana ning bhāwa siluman.

XX).² Kedua, *Rāmāyāna* dan *Mahābhārata* yang dijadikan sumber cerita wayang kulit *purwa*, telah dikenal masyarakat Jawa sejak lama (abad X).³ Terbukti, dalam prasasti Wukajana atau yang dikenal dengan nama prasasti Balitung (907 M.) terdapat kalimat berbunyi: “*mawayang buatt hyang macarita Bhima ya kumara*.”⁴ Kata *macarita Bhima ya kumara* menunjukkan bahwa cerita tentang Bhima yang merupakan salah satu tokoh *Mahābhārata* telah populer pada waktu itu. Ketiga, tokoh-tokoh wayang kulit *purwa* banyak dijadikan idola oleh masyarakat Jawa. Keempat, *lakon* wayang kulit *purwa* (selanjutnya disebut *pakeliran*⁵ *purwa*) mampu mengakomodasi berbagai kepentingan, baik sosial, budaya, ekonomi, maupun politik.

² K.P.A. Kusumadilaga, *Serat Sastramiruda*, ditransliterasikan oleh Sudibyo Z. Hadisutjipto dan diindonesiakan oleh Kamajaya (Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981), 16; dan R.M. Sajid, *Bauwarna Wajang* (Sala: Hadiwidjajan, 1956), 53–57.

³ Lihat R.M.Ng. Poerbatjaraka, *Kapustakan Djawi* (Djakarta: Djambatan, 1964), 2–14. *Rāmāyāna* dan *Mahābhārata* di kalangan orang Jawa lebih populer daripada cerita-cerita *madya*, *panji*, *ménak*, dan sebagainya, yang menjadi sumber *lakon* wayang yang lain.

⁴ Lihat Claire Holt, *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, terjemahan R.M. Soedarsono (Bandung: Arti Line, 2000), 166; juga Timbul Haryono, *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni* (Surakarta: ISI Press, 2008), 34.

⁵ Istilah *pakeliran* pada awalnya digunakan untuk menyebut pertunjukan wayang kulit karena menggunakan *kelir* atau layar sebagai sarana pertunjukan, tetapi kemudian juga digunakan untuk menyebut pertunjukan wayang *golèk* yang tidak menggunakan *kelir* atau layar.

Tokoh dan *lakon* wayang merupakan dua hal yang tidak terpisahkan. Tokoh wayang tertentu menjadi idola masyarakat karena sifat atau karakternya yang menunjukkan perilaku positif (berbudi luhur); baik, bijaksana, adil, jujur, suka menolong, dan sebagainya. Karakter tokoh wayang dapat diketahui melalui sikap dan perilakunya di dalam menghadapi suatu masalah. Sikap dan perilaku itu dapat terungkap melalui sebuah cerita yang disebut *lakon*.

Lakon menempati posisi terpenting dalam pertunjukan wayang. Tidak ada pertunjukan wayang yang tanpa menampilkan *lakon*, kecuali demonstrasi keterampilan teknik menggerakkan wayang (Jawa: *sabet*), misalnya demonstrasi *kiprahan*, *jaranan*, *prang gagal*, *prang kembang*, *prang sambaran*, dan sebagainya. *Lakon* wayang tersusun dari serangkaian adegan, setiap adegan menampilkan satu atau beberapa tokoh dengan status dan karakter masing-masing. Perbedaan status dan karakter tokoh-tokoh wayang tersebut mewarnai timbulnya perbedaan pandangan, sikap, perilaku, pembicaraan, dan cara mengambil keputusan. Interaksi antartokoh karena perbedaan karakter dan sudut pandang dalam menanggapi suatu permasalahan, seringkali menyebabkan timbulnya konflik, baik dalam wacana kebersamaan maupun berseberangan. Konflik-konflik yang bersifat non-fisik

(perdebatan) maupun fisik (peperangan) itulah yang menyebabkan timbulnya peristiwa *lakon*.⁶

Lakon wayang kulit *purwa* dalam kenyataannya tidak hanya bersumber dari epik India (*Rāmāyāna* dan *Mahābhārata*), tetapi juga cerita-cerita lokal Jawa yang telah hidup turun-temurun dan dipercaya memiliki nilai historis bagi manusia Jawa. *Makukuhan*, *Sengkan Turunan*, *Watugunung*, *Bambang Nagatatmala*, *Bremana-Bremani*, *Ismaya Ngéjawantah*, *Lairé Garèng-Pétruk*, dan sebagainya⁷ adalah beberapa *lakon* wayang kulit *purwa* versi Jawa yang juga tidak kalah populer dengan *Rāmāyāna* dan *Mahābhārata*. Bahkan dengan kepiawaian dalang, muncul cerita-cerita rekaan (Jawa: *lakon carangan*) yang disesuaikan dengan isu-isu aktual pada setiap zamannya; meskipun tokoh-tokoh wayang yang berperan di dalamnya adalah tokoh-tokoh dari kedua epik India tersebut. Episode yang paling sering digunakan untuk melatarbelakangi permasalahan dalam *lakon-lakon carangan* adalah masa-masa kejayaan Pandhawa dan Kurawa.⁸

⁶ Sumanto, "Konsep *Lakon* Wayang Gaya Surakarta," *Dewaruci*, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Program Pendidikan Pasca-sarjana STSI Surakarta Vol. 1 No. 2 (Oktober 2002a), 193–194.

⁷ Lihat S. Probohardjono. *Pakem Pedalangan Lampahan Wayang Purwa* (Surakarta: CV. Ratna, 1989).

⁸ Lihat Alan Feinstein, dkk., *Lakon Carangan*, Jilid I, II, III (Surakarta: Proyek Dokumentasi Lakon Carangan Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1986).

Pakeliran tradisi gaya Surakarta mempunyai pola sajian *lakon* yang bersifat konvensional, terdiri dari: *jejer*,⁹ *gapuran*, adegan *kedhaton*, adegan *paséban jawi*, adegan *sabrang*, *prang gagal*, adegan *sabrang rangkep*, adegan *sanga sepisan*, *prang kembang*, adegan *sintrèn*, *prang sintrèn*, adegan *manyura sepisan*, adegan *manyura pindho*, *prang sampak tanggung*, adegan *manyura ping telu*, *prang brubuh*, dan adegan *panutup*.¹⁰ *Lakon* wayang yang tidak menggunakan pola adegan seperti itu hanya *lakon-lakon* serial *Baratayuda* dan *Murwakala*.¹¹

Adegan yang berpola seperti itu sebenarnya baru berlaku di kalangan pedalangan gaya Surakarta sejak berdirinya lembaga pendidikan dalang di Karaton Surakarta (1923) dan Pura Mangku-

⁹ Istilah *jejer* untuk *pakeliran* gaya Surakarta hanya digunakan untuk menyebut adegan pertama pada sebuah kerajaan, misalnya *jejer* Kerajaan Hastina, *jejer* Kerajaan Dwarawati. Adapun adegan-adegan berikutnya disebut *adegan* atau *candhakan*. Istilah *candhakan* hanya digunakan untuk menyebut adegan yang tidak diiringi gending bentuk *kethuk loro arang*, *kethuk loro kerep*, *ladrang*, atau *ketawang*, serta tidak disertai narasi dalang (Jawa: *janturan*).

¹⁰ Lihat M.Ng. Nojowirongko al. Atmotjendono, *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*, Djilid I-IV (Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa, Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K, 1960).

¹¹ Lihat K.G.P.A.A. Mangkunagara VII, *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa*, Jilid XXXI-XXXIII (Batavi Sentrum: Balai Pustaka, 1932); Suryasaputra, "Serat Pustaka Raja Purwa (Sampun Kadhapuk Balungan Lakon)," Jilid VII (naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1983); Suryasaputra, "Buku Balungan Lakon Serie Mahabarata V" (naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1995); juga Marsono, "Wayang Purwa pada Upacara Sadranan di Lingkungan Masyarakat Jawa Tengah, Kontinuitas dan Perubahannya" (Tesis S2 Program Studi Sejarah Fakultas Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tidak diterbitkan, 1991).

nagaran (1931).¹² Sebelum itu, setiap daerah mempunyai gaya lokal pedalangan tersendiri. Dalang-dalang di daerah Klaten mempunyai pola adegan yang tidak sama dengan dalang-dalang di daerah Boyolali dan Wonogiri. Bahkan gaya pedalangan Klaten masih dibagi dalam tiga sub-subgaya pedalangan, yaitu subgaya pedalangan Jombor, subgaya pedalangan Wedi, dan subgaya pedalangan Pedan. Munculnya sub-subgaya pedalangan ini bermula dari adanya gaya pribadi dalang setempat yang diikuti beberapa generasi berikutnya.¹³

Berdirinya lembaga pendidikan dalang di Karaton Surakarta dan Mangkunagaran tersebut pada satu sisi membawa kehidupan pedalangan Jawa—baik dalam struktur adegan, penyajian *catur*, *sabet*, *gending*, *sulukan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*—menjadi terpola sesuai dengan budaya karaton, dan hal ini dianggap baik oleh kalangan pedalangan saat itu. Oleh karena itu, banyak calon dalang bahkan dalang yang telah populer di daerahnya mendaftar sebagai siswa pedalangan di salah satu lembaga pendidikan dalang tersebut. Mereka berkeyakinan, dengan memasuki sekolah

¹² Pendidikan dalang di Karaton Surakarta didirikan oleh S.I.S.K.S. Paku Buwana X pada tahun 1923 dengan nama *Pasinaon Dalang ing Surakarta* (PADASUKA), sedangkan pendidikan dalang di Mangkunagaran didirikan oleh K.G.P.A.A. Mangkunagara VII pada tahun 1931 dengan nama *Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran* (PDMN). Lihat V.M. Clara van Groenendael, *Dalang di Balik Wayang* (Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti, 1987), 53–54.

¹³ Van Groenendael, 1987, 117–118.

pedalangan di Karaton Surakarta atau Mangkunagaran berarti merintis jalan keberhasilan di masa depan. Di samping itu, agar mereka tidak dianggap terbelakang atau dianggap sebagai *dhalang ndésa*.¹⁴

Modul pembelajaran pedalangan Karaton Surakarta atau Mangkunagaran oleh sebagian besar dalang dan pengamat wayang pada waktu itu dianggap sebagai pedoman (Jawa: *pakem*) yang harus diikuti oleh para dalang. *Pakem* pedalangan tersebut tidak boleh diubah semena-mena meskipun ke arah perbaikan.¹⁵ Apabila sajian *pakeliran* tidak mengacu *pakem* pedalangan Karaton Surakarta atau Mangkunagaran, dianggap kurang bermutu.¹⁶ Akibatnya, berbagai gaya lokal dan gaya pribadi pedalangan menjadi terkikis.¹⁷ Tidak disadari bahwa tujuan disusunnya *pakem* pedalangan oleh pihak karaton itu sesungguhnya untuk kepentingan proses pembelajaran para siswa atau calon

¹⁴ Van Groenendaal, 1987, 60–62.

¹⁵ Lihat J. Kats, *Het Javaansche Tooneel: Wajang Poerwa* (Weltervreden: Uitgave van de commissie voor de Volkslectuur, 1923), 34; juga A. Seno Sastroamidjojo, *Renungan tentang Pertundjukan Wajang Kulit* (Djakarta: Kinta, 1964), 185: "... merubah *sastra pinatok* setjara [secara] sewenang-wenang, sekalipun ke arah perbaikan akan kewadjaran [kewajaran] keseluruhannja [keseluruhannya], berarti membuat kesalahan perihal dasar pertundjukan [pertunjukan] wajang [wayang] kulit pada umumnja [umumnya].

¹⁶ Van Groenendaal, 1987, 57–60.

¹⁷ Soetarno, "Unsur-unsur Estetika dalam Pedalangan Wayang Kulit Jawa Tengah" (Laporan Penelitian, kerja sama Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta dengan The Ford Foundation, 1988), 30, 35.

dalang; bukan sesuatu yang harus diikuti secara ketat oleh para dalang profesional.¹⁸

Para dalang profesional meskipun dalam sajian *pakelirannya* mengacu *pakem* pedalangan Karaton Surakarta¹⁹ atau *pakem* pedalangan Mangkunagaran²⁰, tetapi mereka tidak terpancang di dalam menyajikan *lakon* wayang. *Lakon-lakon* wayang kulit *purwa* di tangan para dalang yang kreatif, pasti mengalami interpretasi menurut pandangan dan cipta-rasa mereka masing-masing,

¹⁸ Lihat Nojowirongko, 1960, 15: “*Déné tumrapipun para tjalon dalang [calon dhalang], serat wau kénging kadamel tjepengan [cepegan] kanggé sinau sagedipun dados dalang [dhalang]. Kanggénipun para sadèrèk [sadhèrèk] ingkang sampun dados dalang [dhalang], serat wau saged kapigunakaken minangka dados ular-ular kanggé ngindakaken [ngindhakaken] seserepanipun sarta kasagedanipun. Langkung-langkung kanggénipun kursus-kursus pasinaon ndalang [ndhalang] kados-kados boten saged nilar buku-buku tuntunan padalangan [padhalangan] kados serat ingkang kasebat ing nginggil punika.*” (Bagi para calon dalang, buku ini dapat dipakai sebagai pedoman belajar mendalang. Bagi mereka yang sudah menjadi dalang, buku ini dapat dipakai sebagai acuan untuk menambah pengetahuan serta kemampuannya. Terutama bagi lembaga-lembaga kursus pedalangan, kiranya tidak dapat mengabaikan buku-buku pedoman pedalangan ini.). Juga lihat Ng. Wignjosoetarno, *Diktat Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal Lampahan Wahyu Pakem Makutharama* (Surakarta: Jajasan Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran, 1950), bagian pengantar (tanpa hlm): “*Nuwun para nupiksa, menggah sedyaning manah anggèn kita jasa [yasa] buku punika, namung njediani [nyedhiani] para siswa dalang [dhalang], sarta para warganing Panunggaling Dalang [Dhalang] Républik Indonésia.*” (Para pembaca yang budiman, tujuan kami menyusun buku ini sekedar untuk kepentingan para siswa dalang serta para warga PADRI.).

¹⁹ *Pakem* pedalangan Karaton berjudul *Serat Tuntunan Pedhalangan Caking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*, tulisan M.Ng. Nojowirongko alias Atmotjendono (1960).

²⁰ *Pakem* pedalangan Mangkunagaran berjudul *Diktat Pedalangan Ringgit Purwa Wacucal Lampahan Wahyu Pakem Makutharama*, tulisan Ng. Wignjosoetarno (1950 dan 1972).

meskipun secara garis besar tidak menyimpang dari cerita induk atau sumber *lakon*nya (serial *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*,²¹ atau *Mahabarata*²²). Interpretasi dalang terhadap penggarapan cerita wayang ini di kalangan pedalangan lazim disebut *sanggit lakon*.²³ Repertoar *lakon* yang sama dapat tersajikan berbeda karena adanya perbedaan *sanggit* masing-masing dalang.

Perbedaan dalam hal *sanggit lakon* sebenarnya bukan merupakan permasalahan baru di kalangan pedalangan. Pada awal abad XX, dalam *Serat Padhalangan Ringgit Purwa* jilid XXV karya K.G.P.A.A. Mangkunagara VII (1916–1944), telah terdapat perbedaan *sanggit* dalam *lakon* perkawinan Kurupati. *Sanggit* pertama berjudul *Rabinipun Kurupati*, menampilkan tiga tokoh utama: Kurupati, Banuwati, dan Premadi. Dikisahkan bahwa Banuwati bersedia menikah dengan Kurupati apabila Kurupati mengabulkan permintaannya, yakni pada saat menjelang perkawinan ia harus dirias oleh Premadi, pacarnya. *Sanggit* kedua berjudul *Gajah Putih Srati Putri*, menampilkan empat tokoh utama: Kurupati, Banuwati,

²¹ Dalam disertasi ini dibedakan antara *Ramayana* sebagai sebuah serial *lakon* wayang dan *Rāmāyāna* sebagai judul karya sastra India yang diadopsi menjadi sumber cerita wayang kulit *purwa*.

²² Dalam disertasi ini dibedakan antara *Mahabarata* sebagai sebuah serial *lakon* wayang dan *Mahābhārata* sebagai judul karya sastra India yang diadopsi menjadi sumber cerita wayang kulit *purwa*.

²³ Lihat Bambang Murtiyoso, *Seni Pedalangan (Jawa): Unsur-unsur Pokok* (Surakarta: ASKI Surakarta, 1981a), 12; Sumanto, “Dasar-dasar Garap Pakeliran,” dalam Ed. Suyanto, *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran* (Surakarta: ISI Press, 2007), 46.

Premadi, dan Murdaningsih. Dikisahkan bahwa Banuwati bersedia menikah dengan Kurupati apabila Kurupati dapat mewujudkan permintaannya, yakni pada saat pernikahan Kurupati harus mengendarai seekor gajah putih yang berpawang seorang putri cantik jelita (bernama Murdaningsih).

Perbedaan *sanggit* dalam *lakon* yang sama tersebut menunjukkan, bahwa tidak ada larangan bagi dalang atau pengubah *lakon* untuk mengubah alur cerita wayang, sepanjang tidak mengubah inti sebuah *lakon*. Inti *lakon* wayang tidak boleh diubah karena telah digariskan oleh sumber *lakon*nya masing-masing; meskipun sebenarnya masing-masing sumber *lakon* juga terdapat berbagai macam versi. *Lakon-lakon* wayang dalam *pakeliran* gaya Surakarta sedikit banyak terdapat perbedaan dengan *lakon-lakon* wayang dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta, karena sumber *lakon* yang dijadikan acuan berbeda. *Lakon-lakon* wayang dalam *pakeliran* gaya Surakarta mengacu pada *Serat Paramayoga* dan *Pustaka Raja Purwa*, gubahan Ranggawarsita (1845–1873 Masehi) pada zaman Kerajaan Surakarta (abad IX).²⁴ *Lakon-lakon* wayang dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta mengacu pada *Serat Kandha*, gubahan seorang pujangga pada zaman Kerajaan Kartasura (abad XVII).²⁵ Perbedaan versi cerita wayang

²⁴ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 151–157.

²⁵ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 119–127.

ini sekaligus menunjukkan, bahwa setiap seniman—baik dalang maupun sastrawan—mempunyai kebebasan dalam menafsirkan suatu cerita atau *lakon*.

Penyajian *lakon* wayang dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta, meskipun *sanggitnya* berbeda, tetapi pola atau struktur adegannya tetap sama, yaitu: *jejer karaton*, *gapuran*, adegan *kedhaton*, adegan *paséban jawi*, adegan *sabrang*, *prang gagal*, dan seterusnya sampai dengan *tanceb kayon*. Artinya, dalam repertoar *lakon* apa pun dan dengan *sanggit* bagaimana pun, struktur adegannya tetap sama. Perbedaan *sanggit lakon* biasanya tampak pada urutan adegan, kehadiran dan motivasi tokoh dalam setiap adegan, tebal-tipisnya permasalahan, penggarapan karakter masing-masing tokoh, isi atau pesan yang disampaikan, dan inti cerita dari sebuah *lakon*.²⁶

Struktur adegan *pakeliran* yang telah dibakukan sedemikian rupa tersebut baru mengalami perubahan secara signifikan pada tahun 1976, yang ditandai dengan munculnya bentuk *pakeliran* baru yang disebut '*pakeliran padat*'. '*Pakeliran padat*' tidak sekedar memperpendek durasi pertunjukan dengan memangkas adegan-adegan yang tidak penting. *Sanggit lakon* dalam '*pakeliran padat*' lebih dititikberatkan pada penggarapan permasalahan

²⁶ Murtiyoso, 1981a, 12.

tokoh wayang dengan berbagai kemungkinan konklusinya. Urutan adegan tidak mengacu struktur *lakon* konvensional, tetapi bergantung pada konteks permasalahan yang ditampilkan, sehingga semua adegan dapat tampil ‘berisi’ (Jawa: *wos*). Sajian *lakon* dengan konsep ‘padat’ tidak terikat oleh durasi waktu. Panjang-pendeknya durasi pertunjukan sangat bergantung pada ketuntasan permasalahan serta sedikit-banyaknya misi yang disampaikan dalam sebuah *lakon*.²⁷ Sebagai konseptor ‘*pakeliran* padat’ adalah S.D. Humardani, Ketua Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta periode 1970–1983. Adapun dalang-dalang penggarapnya adalah para mahasiswa Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta pada saat itu.²⁸

Paro kedua tahun 1970-an merupakan babak baru bagi perkembangan *sanggit lakon* wayang, karena pada masa itu tidak hanya lahir *sanggit lakon* dalam bentuk ‘padat’, tetapi juga dalam bentuk *banjaran*. *Lakon banjaran* menurut Murtiyoso adalah penyajian cerita wayang yang merupakan penggabungan beberapa *lakon* yang dimulai dari lahir, dilanjutkan masa-masa kejayaan, dan diakhiri saat matinya tokoh utama, dalam satu kesatuan

²⁷ Lihat Sudarko, *Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebarannya* (Surakarta: Citra Etnika, 2003), 30, 79–101, 216.

²⁸ Perguruan tinggi seni ini pada tahun 1988–2007 berubah status menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta, dan sejak tahun 2007 sampai sekarang menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

pentas. Penyajian repertoar *lakon* dengan tata urutan dari lahir sampai dengan kematian tokoh utama dalam satu kesatuan pentas tersebut dalam dunia sastra dapat dianalogkan dengan ‘roman’. Penyajian *lakon* wayang dalam bentuk *banjaran* ini pertama kali dilakukan oleh Nartasabda pada tahun 1977.²⁹

Pada umumnya kisah perjalanan hidup tokoh wayang disajikan dalam bentuk episode-episode, yang dalam dunia sastra dapat dianalogkan dengan ‘novel’. Misalnya kisah perjalanan hidup tokoh Bima, secara kronologis terdapat dalam *lakon*: (1) *Bima Bungkus*; (2) *Balé Sigala-gala*; (3) *Sayembara Gandamana*; (4) *Kangsa Adu Jago*; (5) *Babad Wanamarta*; (6) *Déwaruci*; (7) *Bima-suci*; (8) *Pandhawa Dhadhu*; (9) *Jagal Bilawa*; (10) *Dursasana Léna*; dan (11) *Duryudana Gugur*. Kesebelas episode atau *lakon* tersebut dalam bentuk *banjaran* disajikan satu kali pentas. Penggabungan *lakon-lakon* wayang—yang berupa episode-episode—menjadi bentuk *banjaran* tidak hanya memerlukan kepiawaian dalang di dalam merekonstruksi cerita, tetapi juga kemahiran mengimplementasikan olahan cerita tersebut ke dalam sajian *pakeliran*.

²⁹ Bambang Murtiyoso dan Suratno, “Studi tentang Repertoar Lakon Wayang yang Beredar Lima Tahun Terakhir di Daerah Surakarta” (Laporan Penelitian Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia, tidak diterbitkan, 1992), 61.

Lakon banjaran sebagai salah satu jenis pementasan *lakon* wayang kulit *purwa* meskipun sampai saat ini keberadaannya telah lebih dari tiga dekade tetapi masih tetap menarik untuk diteliti. Pertama, berkaitan dengan istilah *banjaran*. Dalam beberapa penelitian terdahulu dinyatakan bahwa *lakon banjaran* adalah bentuk penyajian cerita wayang yang mengisahkan peristiwa kehidupan tokoh tertentu sejak lahir sampai dengan meninggal.³⁰ Pada kasus lain, penyajian cerita wayang yang terdiri dari beberapa repertoar *lakon* dalam satu kesatuan pentas yang mengisahkan masa-masa kejayaan tokoh tertentu, disebut jenis *lakon kalajaya*.³¹ Sementara itu, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa penyajian cerita wayang yang menggabungkan sejumlah repertoar *lakon* tentang sederetan peristiwa kehidupan tokoh tertentu, baik dari lahir sampai dengan masa dewasa maupun dari masa dewasa sampai dengan kematiannya dalam satu kesatuan pentas juga disebut *banjaran*. Kasus *banjaran* yang

³⁰ Lihat Soediro Satoto, *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya* (Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara, Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985), 20; Murtiyoso dan Suratno, 1992, 61; Yohanes Brefeur Rahno Triyogo dan Kuntara Wiryamartana, "Hubungan Intertekstual dalam Banjaran Gathutkaca Karya Ki Nartosabdo," *Sosio-humanika* (No. 14 Th. II, Mei 2001), 324; Bambang Murtiyoso, dkk., *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Citra Etnika, 2004), 67.

³¹ Lihat Murtiyoso dan Suratno, 1992, 62; Rahno Triyogo dan Kuntara Wiryamartana, 2001, 324.

mengisahkan kehidupan tokoh dari lahir sampai dengan masa dewasa antara lain *Banjaran Bima*, karya Anom Soeroto (1981); *Banjaran Durgandini*, karya Manteb Soedharsono (1997); *Banjaran Gathutkaca*, karya Manteb Soedharsono (2003) dan karya Purbo Asmoro (2004); dan *Banjaran Kresna*, karya Purbo Asmoro (2008). *Banjaran* yang mengisahkan kehidupan tokoh dari masa dewasa sampai dengan kematiannya antara lain *Banjaran Drona*, karya Nartasabda (1981). Adapun *lakon* jenis *kalajaya* biasanya menyebut langsung nama tokoh utama yang berperan di dalam sebuah *lakon*, misalnya *Narayana Kridha Brata*, karya Anom Soeroto (1980); *Sang Kakrasana*, karya Anom Soeroto (1981) dan karya Purbo Asmoro (2010); dan *Sejatiné Drupadi*, karya Manteb Soedharsono (2009).

Kedua, setiap tokoh wayang mempunyai perjalanan hidup tersendiri, sehingga jumlah repertoar *lakon* yang berkaitan dengan fase-fase kehidupannya pun berbeda-beda. Tokoh-tokoh wayang tertentu seperti Dasamuka, Bima, Arjuna, dan Gathutkaca memiliki banyak peristiwa penting, sehingga jumlah repertoar *lakon* (baca: episode) yang berkaitan dengan perjalanan hidupnya relatif banyak.³² Sebaliknya, ada beberapa tokoh wayang yang

³² Repertoar *lakon* yang menyajikan perjalanan hidup Dasamuka meliputi: *Lairé Rahwana*, *Bédhahé Lokapala*, *Sumantri Gugur*, *Bedhahé Ayodya*, *Bedhahé Binggala*, *Subali Léna*, *Wibisana Tundhung*, *Kumbakarna Gugur*, dan *Dasamuka Léna*. Repertoar *lakon* yang menyajikan perjalanan hidup Bima meliputi: *Bima Bungkus*, *Balé Sigala-gala*, *Sayem-*

tidak mempunyai banyak peristiwa penting, sehingga jumlah repertoar *lakon* atau episode yang berkaitan dengan perjalanan hidupnya relatif sedikit, misalnya Arjunasasra, Sumantri, dan Subali.³³ Bahkan ada juga tokoh wayang yang tidak memiliki perjalanan hidup, misalnya Antasena dan Wisanggeni.³⁴ Perbedaan jumlah repertoar *lakon* dari masing-masing tokoh wayang tersebut jika dituangkan apa adanya ke dalam bentuk *banjaran*, akan tampil dengan durasi yang berbeda-beda. Sementara itu, *pakeliran* tradisi gaya Surakarta telah memiliki struktur pertunjukan yang dianggap *baku*—yang terdiri dari *jejer*, adegan

bara Gandamana, Kangsa Adu Jago, Babad Wanamarta, Déwaruci, Bimasuci, Pandhawa Dhadhu, Jagal Bilawa, Dursasana Léna, dan Duryudana Gugur. Repertoar *lakon* yang menyajikan perjalanan hidup Arjuna meliputi: *Arjuna Pingit, Pendadaran Siswa Sokalima, Palguna-Palgunadi, Parta Krama, Wahyu Makutharama, Arjuna Wiwaha, Uruwasi Upata, Wirathaparwa, Kresna Gugah, Bisma Gugur, Jayadrata Léna, Karna Tandhing, dan Harjunapati.* Repertoar *lakon* yang menyajikan perjalanan hidup Gathutkaca meliputi: *Gathutkaca Lair, Gathutkaca Nagih Janji, Brajadenta mBaléla, Gathutkaca Krama, dan Gathutkaca Gugur.*

³³ Repertoar *lakon* yang menyajikan perjalanan hidup Harjunasasra meliputi: *Harjunasasra Lair, Sumantri Ngèngèr, Sumantri Gugur, dan Bedhahé Maèspati.* Repertoar *lakon* yang menyajikan perjalanan hidup Sumantri meliputi: *Sumantri Ngèngèr dan Sumantri Gugur.* Repertoar *lakon* yang menyajikan perjalanan hidup Subali meliputi: *Cupu Manik Asthagina dan Subali Léna.*

³⁴ Sebelum tahun 1970-an tokoh Antasena dalam *pakeliran* gaya Surakarta hanya muncul dalam *lakon Sembadra Larung* dan *Jangkarbumi*; sedangkan tokoh Wisanggeni hanya muncul dalam *lakon Lairé Wisanggeni.* Baru setelah pedalangan gaya Surakarta mendapat pengaruh dari pedalangan gaya Yogyakarta (awal tahun 1970-an), banyak repertoar *lakon* versi pedalangan Yogyakarta yang diadopsi oleh dalang-dalang penganut *pakeliran* gaya Surakarta. Akibatnya, kedua tokoh tersebut sering muncul dalam beberapa *lakon carangan* versi pedalangan Surakarta, seperti *Gathutkaca Kridha, Wayu Makuthakencana, dan Pétruk Dhukun.*

kedhaton, adegan *paséban jawi* dilanjutkan *budhalan*, adegan *sabrang* dilanjutkan *prang gagal*, adegan *sabrang rangkep* (jika perlu), adegan *sanga sepisan*, *prang kembang*, dan seterusnya—dan durasi pertunjukannya dibatasi maksimal tujuh jam.

Ketiga, struktur pertunjukan wayang kulit *purwa* tersebut pada hakikatnya mempunyai jalinan erat dengan alur dramatik (plot) yang ditimbulkan. Alur dramatik pertunjukan wayang kulit *purwa* tradisi Surakarta yang menyajikan *lakon-lakon* per episode (bukan *banjaran*) memiliki gaya (*style*) yang bersifat khas, yang berbeda dengan alur dramatik pertunjukan teater pada umumnya, termasuk teater tradisional Jawa seperti *kethoprak* dan *ludruk*. Plot yang bersifat khas itulah yang menyebabkan pertunjukan wayang kulit *purwa* semalam suntuk menarik dinikmati oleh segala umur dan berbagai lapisan masyarakat.

Keempat, *lakon* wayang di sebagian kalangan masyarakat Jawa masih dipercaya mempunyai aspek sosio-religius. *Lakon* wayang yang disajikan untuk keperluan daur hidup seseorang dianggap berdaya magis, yakni mampu mempengaruhi kehidupan seseorang, keluarga, dan lingkungan. Daya kekuatan ini disebut *angsar*, yang berarti magi jika *lakon* yang disajikan mempengaruhi pada kehidupan yang lebih baik. Sebaliknya, *lakon* dianggap tabu untuk disajikan jika berakibat kemalangan. Oleh karena itu,

pertunjukan wayang untuk keperluan hajatan seperti *selapanan* bayi, khitanan, pernikahan, dan pelepasan nazar, biasanya dipilihkan *lakon-lakon* yang bertuah baik, dan dihindari *lakon-lakon* yang berakibat kemalangan.³⁵ Sementara itu, *lakon-lakon banjaran* terutama yang mengisahkan peristiwa kehidupan tokoh dari lahir sampai dengan kematiannya tentu akan melewati peristiwa tragis, baik yang menimpa tokoh utama ataupun tokoh pihak lawan.

Keempat hal itulah antara lain yang dijadikan dasar pertimbangan mengapa *lakon banjaran* menarik untuk diteliti. Di samping itu juga terdapat permasalahan lain yang tidak kalah menarik untuk dikaji. Berdasarkan survai awal ditemukan indikasi bahwa *lakon banjaran* hanya disajikan oleh dalang-dalang populer yang *pakelirannya* bergaya pokok Surakarta, yakni Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro. Adapun dalang-dalang lain yang pernah menyajikan pakeliran dalam bentuk *lakon banjaran* adalah para ‘dalang akademis’ alumnus Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta (Bambang Suwarno dan Blacius Subono) dan alumnus Jurusan Pedalangan STSI Surakarta (Cahyo Kuntadi), yang *pakelirannya* juga bergaya pokok Surakarta.

³⁵ Lihat Murtiyoso dan Suratno, 1992, 36–37; juga Bambang Murtiyoso, *Menggapai Popularitas: Aspek-aspek Pendukung Agar Menjadi Dalang Kondang* (Surakarta: STSI Press, 2004), 70.

B. Ruang Lingkup dan Perumusan Masalah

Lakon banjaran muncul sebagai salah satu bentuk *sanggit* dan *garap lakon* tidak terlepas dari empat nama dalang profesional yang *pakelirannya* berpola pokok pedalangan gaya Surakarta, yaitu Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro. Di tangan Nartasabda, *lakon banjaran* muncul pertama kali di dunia pedalangan. Selanjutnya di tangan Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro, *lakon banjaran* berkembang dengan berbagai ragam *sanggit* dan *garap pakeliran*. Bahkan dalam kurun waktu enam tahun terakhir (sejak 2004 sampai dengan 2010), Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro paling sering mementaskan *lakon banjaran* dalam berbagai kesempatan. Mereka adalah dua dalang yang memiliki porsi terbanyak dalam penyajian *lakon banjaran* daripada Nartasabda dan Anom Soeroto.



Gambar 1. Dari kiri ke kanan: Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro.

(Foto: PDWI, Sunu Sudarsono, dan Jonas Besquet)

Nartasabda (Semarang) sejak tahun 1961 dikenal sebagai dalang pendobrak tradisi pedalangan. Ia tidak lagi mengikuti secara ketat pola pedalangan tradisi karaton, bahkan berani mencampur berbagai gaya pedalangan Jawa, meliputi gaya pedalangan Surakarta, gaya pedalangan Yogyakarta, dan gaya pedalangan Banyumasan. Ia juga berani menciptakan suasana *pakeliran* yang demokratis; tidak ada tokoh wayang yang dianggap istimewa dan tokoh-tokoh wayang dibuat seolah-olah hidup dalam keseharian dunia nyata.³⁶ *Lakon-lakon* yang disajikan kebanyakan bersumber dari sastra wayang, yang dalam dunia pedalangan lazim disebut *lakon pokok*. Ia sangat jarang menyajikan *lakon carangan*. Gaya pedalangannya terutama dalam hal *sanggit lakon*, penyajian *catur*, dan *céngkok sulukan* antara lain berpengaruh pada *pakeliran* Suharni Sabdawati (Sragen), Mujaka Jaka Raharja (Boyolali), Gito Purbocarito (Banyumas), Djoko Hadiwidjojo (Semarang), Gunawan Suwati (Slawi), K.G.P.H. Benowo (Surakarta), Slamet Gundono (Surakarta), Murdi Kanda Murdiyat (Tulungagung), dan Mardi-subrata (Kediri).

Anom Soeroto (Surakarta) sejak tahun 1971 telah populer sebagai dalang dengan kemerduan dan intensitas suara (Jawa: *kung*

³⁶ Sumanto, *Nartosabdo: Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan Sebuah Biografi* (Surakarta: STSI Press, 2002b), 12-13, 58-67; juga Manteb Soedharsono, dalang profesional, wawancara tanggal 6 Juli 2009 di Tohudan, Colomadu, Karanganyar.

dan *gandem*) sulit tertandingi. Ia mampu menerjemahkan persoalan-persoalan aktual ke dalam bahasa *pakeliran* (meliputi narasi dan dialog) dan alur cerita tanpa merusak kaidah-kaidah pedalangan.³⁷ Meskipun *pakelirannya* berpola tradisi Karaton Surakarta tetapi tidak diikutinya secara ketat. Ia sering melakukan penghapusan beberapa adegan yang dianggap tidak perlu, misalnya *gapuran*, adegan *kedhaton*, dan *prang ampyak*. Pada sisi lain ia selalu menampilkan adegan Cangik-Limbuk dan *gara-gara* sebagai media penyampaian program-program pemerintah. Gaya pedalangannya terutama dalam hal *sanggit lakon*, penyajian *catur*, dan *céngkok sulukan* antara lain berpengaruh pada *pakeliran* Warseno Slenk (Sukoharjo), Bagong Darmono (Klaten), Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji (Surakarta), Tomopandoyo (Klaten), Wisnu Warsito (Klaten), Tantut Sutanto (Klaten), Warjito Kliwir (Boyolali), Daryono Klelur (Boyolali), Anom Widodo (Boyolali), Joko Wardono (Boyolali), Joko Sunarno (Boyolali), Anom Haryanta (Pacitan), Hari Bawana (Lumajang), Anom Hartono (Ponorogo), dan Suroño Gondotaruno (Surabaya).

³⁷ Umar Kayam, *Kelir Tanpa Batas* (Yogyakarta: Gama Media untuk Pusat Studi Kebudayaan UGM, 2001), 201–202; juga Bambang Murtiyoso, “Anom Suroto Dalang Desa Populer di Kota,” *Empat Mengungkap Tradisi*, Seri Figur Seni Pertunjukan Indonesia 2 (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2008), 89.

Manteb Soedharsono (Karanganyar) sejak tahun 1973 telah dikenal sebagai dalang yang memiliki keterampilan menggerakkan boneka wayang kulit sulit tertandingi. Boneka wayang kulit di tangan Manteb tampak lincah, akrobatik, sensasional, indah, dan bermakna, sehingga menjadikan *pakelirannya* enak dipandang. Oleh karena keterampilannya memainkan boneka wayang kulit itulah maka ia mendapat sebutan ‘dalang sétan’.³⁸ Meskipun Manteb bukan alumnus ASKI Surakarta, tetapi ‘*pakeliran* semalam’-nya banyak diwarnai oleh *garap* ‘padat’. Untuk mendukung keperluan cerita terutama penggambaran peristiwa masa lalu, ia sering menyajikan adegan kilas balik (*flashback*). Gaya pedalangannya terutama dalam hal *sabet* antara lain berpengaruh pada *pakeliran* Manto Darsono (Sragen), Maryono Brahim Saputro (Sukoharjo), Darmadi (Jakarta), Sudirman Ronggodarsono (Sragen), dan Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji (Surakarta). Adapun dalam hal *sanggit lakon*, gaya *sabet*, dan *céngkok sulukan* antara lain berpengaruh pada *pakeliran* Medhot Sudarsono (Sragen), Puthut Wijanarko (Sragen), Sri Susilo (Boyolali), Joko Widodo (Ngawi), Edi Suwondo (Jember), dan Joko Waluyo (Nganjuk).

³⁸ Won Poerwono, dkk., *Profil Pakeliran Ki Manteb Soedharsono Menjadikan Wayang Enak Dipandang* (Surakarta: Yayasan Dwara Budaya, 2000), 20; juga Kayam, 2001, 205.

Purbo Asmoro (Surakarta) merupakan sosok dalang muda yang kaya *sanggit lakon* dan lihai menyerap keahlian para dalang seniornya dari berbagai gaya pedalangan (Surakarta, Yogyakarta, Banyumasan, dan Jawa Timuran). Ia sebagai alumnus Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta mempunyai perhatian besar terhadap pengembangan '*pakeliran* padat'. Konsep '*padat*' tidak hanya diterapkan untuk *pakeliran* yang berdurasi relatif singkat (1–2 jam), tetapi juga *pakeliran* yang berdurasi semalam suntuk (7 jam).³⁹ Gaya pedalangannya antara lain berpengaruh pada *pakeliran* Sigid Arianto (Rembang), Sri Joko Raharjo (Surakarta), Purnomo (Surakarta), dan para mahasiswa Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

Pakeliran purwa berdasarkan durasi pertunjukan dan format sajiannya, dapat dikelompokkan menjadi tiga bentuk, yaitu bentuk '*semalam*', '*ringkas*', dan '*padat*'. '*Pakeliran semalam*' berdasarkan pola sajiannya dibedakan menjadi dua jenis, yaitu '*pakeliran konvensional*' dan '*pakeliran garapan*'. '*Pakeliran konvensional*' adalah *pakeliran* yang struktur adegan dan sajian unsur-unsur ekspresi *pakelirannya* berpola *pakeliran* tradisi karaton; bersifat statis, banyak aturan yang harus ditaati, dan tabu terhadap perubahan meskipun ke arah perbaikan. Adapun '*pakeliran garapan*' adalah *pakeliran* yang struktur adegan dan sajian unsur-

³⁹ Kayam, 2001, 211–213.

unsur ekspresi *pakelirannya* mengacu format '*pakeliran* padat' tetapi durasi pertunjukannya relatif panjang (antara enam sampai dengan tujuh jam).⁴⁰ '*Pakeliran* ringkas' adalah *pakeliran* format 'semalam' tetapi durasi pertunjukannya diperpendek menjadi dua sampai dengan empat jam, dengan penghapusan beberapa adegan dan pemendekan sajian unsur-unsur ekspresi *pakelirannya*.⁴¹ Adapun '*pakeliran* padat' adalah *pakeliran* yang mengutamakan kesesuaian antara sarana ungkap ('wadah') dan misi yang disampaikan ('isi'), bersifat efektif dan efisien, serta penghapusan segala bentuk ekspresi yang bersifat klise dan pengulangan. Hal itu berakibat pada pendeknya durasi pertunjukan, tetapi pendeknya durasi pertunjukan bukan merupakan tujuan sebuah *garap pakeliran*.⁴²

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan *sanggit* dan *garap lakon-lakon banjaran* karya Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro yang disajikan dalam format '*pakeliran* semalam'. Hal ini didasarkan pertimbangan bahwa '*pakeliran* semalam' lebih sering disajikan oleh keempat dalang

⁴⁰ Purbo Asmoro, dalam *Sarasehan Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

⁴¹ Bambang Murtiyoso, "Pakeliran Padat Salah Satu Bentuk Pembaharuan dalam Pakeliran" (makalah Lokakarya Dalang Budha III, diselenggarakan oleh Proyek Pengembangan Kesenian Jawa Tengah pada tanggal 23-27 Mei 1983 di Sasonomulyo, Baluwarti, Surakarta), 1-2.

⁴² Lihat Sudarko, 2003, 30, 79-101, 216.

tersebut daripada '*pakeliran* ringkas' dan '*pakeliran* padat'. Bahkan '*pakeliran* ringkas' dan '*pakeliran* padat' hanya disajikan oleh Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro.

Berdasarkan latar belakang dan ruang lingkup yang telah dikemukakan, beberapa permasalahan yang menarik untuk mendapatkan pemecahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Mengapa *lakon banjaran* muncul dalam kehidupan seni pedalangan Jawa?
2. Tokoh-tokoh wayang yang bagaimanakah yang dapat diangkat sebagai tokoh utama dalam *lakon banjaran*?
3. Bagaimana ciri-ciri *sanggit* dan *garap lakon banjaran* pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta dalam sajian *pakeliran* Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro?
4. Faktor-faktor apa yang mempengaruhi keberadaan *lakon banjaran*?

Empat permasalahan tersebut yang dijadikan acuan dalam setiap langkah penelitian; mulai survai awal, penetapan perspektif dan landasan teoretis, pengamatan, wawancara, reduksi data, klasifikasi data, pemaparan data, interpretasi data, penarikan kesimpulan, sampai dengan penulisan laporan.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengungkap berbagai permasalahan yang berkaitan dengan *sanggit* dan *garap lakon banjaran* pada pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta, baik dari dimensi tekstual maupun kontekstualnya. Dengan meneliti dimensi tekstualnya, dapat diperoleh jawaban tentang kriteria tokoh-tokoh wayang yang dapat *dibanjarkan* serta ciri-ciri *sanggit* dan *garap pakelirannya* terutama sajian Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro. Dengan meneliti dimensi kontekstualnya, dapat diketahui latar belakang munculnya *lakon banjaran* serta faktor-faktor yang mempengaruhi keberadaannya.

Temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang menekuni studi pertunjukan wayang. Bagi para pengkaji seni pertunjukan, hasil penelitian ini diharapkan dapat memacu penelitian lebih lanjut tentang berbagai studi pertunjukan wayang, yang pada akhirnya dapat menumbuhkan teori-teori pedalangan. Bagi para praktisi pedalangan, dengan terungkapnya spesifikasi *sanggit* dan *garap lakon banjaran* dalam penelitian ini diharapkan dapat memacu kreativitas dan inovasi para dalang dalam menyajikan pertunjukan wayang, sehingga dapat meningkatkan kualitas seni pedalangan.

D. Tinjauan Pustaka

Kajian tentang wayang dan pedalangan telah banyak dilakukan para peneliti, tetapi yang mengkhusus pada *garap lakon banjaran*, belum pernah dilakukan. Untuk memberikan gambaran berbagai tulisan tentang wayang dan pedalangan terutama yang bersinggungan dengan topik penelitian ini, berikut dipaparkan sejumlah tulisan yang kajiannya didasarkan atas prinsip-prinsip kerja ilmiah.

Het Javaansche Tooneel: Wajang Poerwa, tulisan J. Kats (1923), dibagi menjadi dua bagian. Bagian pertama berisi tujuh bab, dengan pembahasan: (1) pertunjukan wayang Jawa (wayang kulit) dari aspek alat pertunjukan, bentuk pertunjukan, gamelan, dan dalang; (2) umur, asal, dan keaslian sifat wayang Jawa; (3) asal dan sifat repertoar *lakon* wayang, meliputi *Ramayana*, *Mahabharata*, dan cerita-cerita lokal Indonesia; (4) sifat dan pembagian kesusastraan dari sisi bentuk dan isi; (5) teknik penyusunan *lakon-lakon* wayang; (6) arti wayang pada awal tahun 1900-an; dan (7) pandangan tentang *Ramayana* dan *Mahabharata*. Pada bagian kedua dibahas tentang cerita wayang *purwa*, meliputi sejarah, siklus Arjunasasrabahu, siklus Rama, dan siklus Pandawa. Kats meskipun membahas sifat repertoar *lakon* wayang dan teknik penyusunannya, tetapi sama sekali tidak menyinggung

garap lakon wayang kulit *purwa*. Hal ini selain pada saat itu baru ada satu macam pola penyajian *lakon* wayang kulit yaitu konvensional, juga buku ini ditulis pada saat Karaton Surakarta dan Kadipaten Mangkunagaran sedang merintis berdirinya kursus pedalangan. Oleh karena itu dapat dimaklumi apabila Kats tidak melihat adanya kebebasan dalang dalam menafsir *lakon* wayang. Ia justru menyatakan, bahwa “dalang tidak boleh mengubah kerangka atau maksud dari *lakon* pertunjukan wayang kulit yang telah ditetapkan oleh Karaton atau Kadipaten-anom.”⁴³

Theatre in Southeast Asia, tulisan James R. Brandon (1967) yang telah diterjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia oleh R.M. Soedarsono dengan judul *Jejak-jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara* (2003). Buku ini berisi informasi tentang seni pertunjukan di Asia Tenggara termasuk Indonesia. Pada pengkajian teater di Indonesia dipusatkan di daerah Jawa dan Bali. Uraian tentang wayang Jawa meliputi wayang kulit, wayang *gedhog*, wayang *klithik*, wayang *suluh*, wayang *pancasila*, dan wayang *topèng*, dengan mempertimbangkan aspek artistik, sosial, keagamaan, dan fungsinya. Buku ini ditulis menjadi empat pembahasan, meliputi (1) asal-usul, latar belakang, perkembangan, dan tradisi-tradisi seni pertunjukan; (2) pertunjukan sebagai seni;

⁴³ Kats, 1923, 34.

(3) seni pertunjukan sebagai institusi; dan (4) seni pertunjukan sebagai alat komunikasi. Dijelaskan bahwa perubahan struktur dan urutan cerita *Ramayana* dan *Mahabharata* telah lama dilakukan orang Jawa (awal abad IX), dan penyimpangan serta munculnya cerita-cerita baru menjadi nyata setelah kedua wiracarita itu berada di tangan para dalang.⁴⁴ Meskipun demikian Brandon belum menjelaskan wujud perubahan serta alasan para sastrawan dan dalang Jawa mengadakan perubahan terhadap *Ramayana* dan *Mahabharata*.

On Thrones of Gold: Three Javanese Shadow Plays, tulisan James R. Brandon (1970), berisi pembahasan tiga *lakon* wayang kulit *purwa* Jawa, pementasan wayang kulit *purwa* Jawa, dan transliterasi. Dalam pembahasan tentang *lakon*, disebutkan bahwa *lakon* wayang kulit *purwa* terbagi atas dua tipe, yaitu *lakon pokok* yang bersumber dari literatur karaton dan *lakon carangan* yang merupakan hasil kreasi dalang. Dalam pembahasan tentang struktur pertunjukan, dijelaskan bahwa pertunjukan wayang kulit Jawa dibagi atas tiga *pathet* secara berkesinambungan, tiap *pathet* memiliki adegan *baku* dan adegan tambahan, dan pada setiap adegan terdapat narasi, dialog, dan *suluk*. Dalam pertunjukan

⁴⁴ James R. Brandon, *Jejak-jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara*, diindonesiakan oleh R.M. Soedarsono (Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), 122–133.

wayang, dalang bertumpu pada catatan singkat alur *lakon*, yang kemudian secara improvisasi diterjemahkan dalam setiap adegan.⁴⁵ Pada bagian akhir, Brandon menyajikan translasi *lakon Rama Nitis, Irawan Rabi, dan Karna Tandhing* tetapi tanpa disertai analisis. Dengan demikian, isi buku tersebut sangat berbeda dengan topik penelitian ini.

“Text-Building, Epistemology and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre,” tulisan Anton L. Becker dalam edisi A.L. Becker dan Aram A. Yengoyan, *The Imagination of Reality: Essays in Southeast Asian Coherence Systems* (1979). Artikel ini berisi pembahasan tentang hal-hal yang berhubungan dengan epistemologi bahasa Jawa dalam pertunjukan wayang kulit Jawa. Plot dianggap sebagai rangkaian untuk memilih dan mendudukkan episode, sedangkan cerita merupakan naskah yang dibuat berdasarkan pada khayalan atau fakta. Sebuah *lakon* dibagi atas tiga *pathet*, setiap *pathet* terdiri atas tiga adegan, yaitu *jejer*, adegan, dan perang.⁴⁶ Tiap adegan mempunyai tiga komponen dasar, yaitu gambaran tentang situasi, dialog, dan tindakan. Dalam

⁴⁵ James R. Brandon, *On Thrones of Gold: Three Javanese Shadow Plays* (Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1970), 33–36.

⁴⁶ Istilah Becker ini sulit dimengerti dan tidak lazim dalam pedalangan. Sebab, dalam pedalangan gaya Surakarta dibedakan antara *jejer* dan adegan (lihat catatan kaki nomor 9). Adapun dalam pedalangan gaya Yogyakarta, istilah *jejer* untuk menyebut semua adegan yang diiringi gending dan disertai narasi dalang.

wayang terdapat beberapa epistemologi; di antara epistemologi terdapat konfrontasi dan perang. Setiap epistemologi berada dalam waktu dan ruang yang berbeda. Alur cerita wayang membentuk waktu dan epistemologi yang bermacam-macam. Artikel Becker ini meskipun membahas *garap lakon* wayang tetapi baru bersifat elementer dan sama sekali tidak menyinggung *lakon banjaran*, sehingga berbeda dengan penelitian ini.

Lakon Carangan, jilid I, tulisan Alan Feinstein, Bambang Murtiyoso, Kuwato, Sudarko, dan Sumanto (1986). Hasil penelitian ini berisi pembahasan tentang penggolongan repertoar *lakon* wayang kulit *purwa* dan transkripsi pertunjukan wayang kulit *purwa lakon Kilatbuwana* sajian Tristuti Rahmadi Suryasaputra, Soetrisno, Sujarno Atmogunardo, dan Bambang Suwarno. Pada bagian pendahuluan, Feinstein dan kawan-kawan mengelompokkan pengertian *lakon pokok* dan *lakon carangan* yang dirangkum dari pendapat para narasumber, sebagai berikut.

- Definisi A: *Lakon carangan* sebagai suatu cerita yang lepas, otonom, berdiri sendiri; *lakon pokok* sebagai suatu rangkaian cerita yang berseri, berurutan antara lakon yang satu dengan lainnya.
- Definisi B: *Lakon pokok* sebagai awal dari suatu siklus cerita; *lakon carangan/ranting* sebagai lanjutan (dalam arti lanjutan waktu) dari awal bagian itu.
- Definisi C.1: Ceritera *carangan* sebagai penyimpangan dari ceritera *pokok/asli*, dibuat untuk menarik perhatian penonton.

- Definisi C.2: *Lakon pokok* diambil dari epos-epos dalam versi Jawanya, atau diambil dari tradisi yang dianggap ‘resmi’, boleh juga dianggap ‘sejarah nyata’; *lakon carangan* adalah saduran, khayalan atau karangan yang boleh dekat atau jauh dari siklus *lakon pokok*.
- Definisi C.3: *Lakon pokok* diambil dari buku *Pustaka-raja* (Ranggawarsita); *lakon carangan* adalah saduran, karangan baru.
- Definisi C.4: *Lakon carangan* adalah cerita yang sumbernya non-Hindu, tidak diambil dari epos India.
- Definisi D.1: *Lakon pokok* adalah *lakon* yang sudah pernah ‘dibukukan’; *lakon carangan*, yang belum dibukukan.
- Definisi D.2: *Lakon pokok* adalah *lakon* yang sudah tersebar di kalangan dalang dan sudah lazim dipentaskan oleh banyak dalang; *lakon carangan* adalah karangan salah seorang dalang yang belum lazim dipentaskan banyak dalang.
- Definisi D.3: *Lakon pokok* adalah *lakon* yang sudah dianut suatu golongan dalang di daerah tertentu, tertulis atau diteruskan secara lisan, dan sudah tersebar paling sedikit dua generasi; *lakon carangan* adalah *lakon* yang dibuat pada waktu pertunjukan terjadi atau sebelumnya, terkadang dengan maksud menyindir keadaan di sekitar atau dari niat ki dalang, atau karena bosan dengan *lakon-lakon* yang sudah, dll.⁴⁷

Penelitian yang dilakukan Proyek Dokumentasi Lakon Carangan ini baru dalam tahap pendokumentasian *pakeliran* khususnya *lakon-lakon carangan*, sehingga sama sekali tidak menganalisis tentang *garap lakon*, terlebih *lakon banjaran*.

⁴⁷ Feinstein, dkk., 1986, xxxii–xxxiii.

Dalang di Balik Wayang, tulisan V.M. Clara van Groenendael (1987) memfokuskan perhatian pada perubahan peranan dalang wayang kulit *purwa* di tengah-tengah masyarakat.⁴⁸ Disebutkan bahwa mula-mula dalang berperan sebagai guru masyarakat dengan kekuatan-kekuatan gaib yang dimilikinya. Setelah munculnya keterbukaan tradisi, yang ditandai berdirinya kursus pedalangan karaton, peranan dalang berubah menjadi abdi karaton dengan menyebarkan tradisi pedalangan gaya karaton. Selanjutnya pada masa Orde Baru, peranan dalang berubah menjadi abdi negara untuk menyebarkan pesan-pesan pembangunan ekonomi dan politik. Pada Bab V dijelaskan bahwa dalang mempunyai kebebasan mengemas sebuah repertoar *lakon*, dan *lakon* yang dipentaskan selalu bersifat kontekstual, yakni berkait dengan tempat di mana *lakon* itu dipentaskan. Setiap *lakon* pada setiap pertunjukan selalu diterjemahkan berbeda-beda.⁴⁹ Meskipun demikian, Van Groenendael tidak membahas *garap lakon* yang berkembang pada saat itu, terlebih *lakon banjaran*.

“Studi tentang Repertoar *Lakon* Wayang yang Beredar Lima Tahun Terakhir di Daerah Surakarta,” laporan penelitian Bambang

⁴⁸ Buku ini diterjemahkan dari disertasi berjudul *The Dalang behind the Wayang – The Role of the Surakarta and the Yogyakarta Dalang in Indonesian – Javanese Society* (Leiden: Koninklijk Instituut voor Tal-, Land – en Volkenkunde, 1985).

⁴⁹ Van Groenendael, 1987, 172.

Murtiyoso dan Suratno (1992, tidak diterbitkan). Penelitian ini menyajikan peta repertoar *lakon* wayang kulit *purwa* yang beredar pada tahun 1986–1991 di daerah Surakarta. *Lakon* wayang yang sering ditampilkan para dalang adalah *lakon-lakon* yang sudah dikenal oleh penanggap, baik melalui siaran radio, peredaran kaset-kaset komersial, maupun informasi dari seseorang yang memahami *lakon* wayang. Setiap ‘dalang laris’, pada kurun waktu tertentu selalu memiliki *lakon gawan* atau *lakon* favorit. Munculnya *lakon-lakon* baru pada umumnya merupakan hasil modifikasi dari *lakon-lakon* yang pernah atau sedang populer di masyarakat. Pada tahun 1986–1991 ada kecenderungan dalang untuk mencampur berbagai gaya *pakeliran*, menyusun *lakon banjaran* dan *kalajaya* serta pengembangannya, menyisipkan adegan kilas balik (*flashback*), dan menyusun *lakon* baru jenis *wahyu* dan *kilat-buwanan*. Meskipun Murtiyoso dan Suratno membicarakan *lakon banjaran* dan *kalajaya* tetapi baru sebatas informasi, belum dianalisis ciri-ciri dan berbagai faktor yang melatarbelakangi.

Shadow of Empire: Colonial Discourse and Javanese Tales, tulisan Laurie J. Sears (1996), berisi kajian pertunjukan wayang sebagai wahana bercerita yang dihubungkan dengan aspek agama, upacara, ruwatan, dan estetika. Disebutkan bahwa meskipun cerita wayang dari India, bagi orang Jawa dianggapnya sebagai

milik sendiri. Cerita *Ramayana* dan *Mahabharata* di tangan para sastrawan Indonesia mengalami penafsiran yang berbeda-beda sesuai dengan ideologi zamannya. Lebih jauh Sears menjelaskan secara umum tradisi wayang sejak masih dikaitkan dengan penilaian estetika India, Islam, kolonial, post-kolonial, sampai dengan masa kini yang sudah banyak dipengaruhi oleh gagasan estetika Barat. Sears juga menyinggung adanya *pakeliran Rebo Legèn*⁵⁰ dan ‘*pakeliran padat*’, tetapi tidak disertai analisis tentang *lakon* yang disajikan, sehingga berbeda dengan penelitian ini.

Kelir Tanpa Batas, tulisan Umar Kayam (2001), berisi kajian tentang perubahan tatanan dunia pedalangan Jawa, meliputi dalang, seni pertunjukan wayang, dan penonton, akibat kooptasi Orde Baru. Disebutkan bahwa sejak tahun 1970-an, pada tataran makro yakni perubahan ekonomi dan kelas golongan baru yang dibentuk Orde Baru, para dalang larut dan mengikuti tatanan ekonomi baru, sehingga lebih mementingkan segi kuantitas daripada kualitas *garapan pakeliran*. Perubahan pada segi pertunjukan wayang diindikasikan dengan mudarnya *pakem* pedalangan, sehingga tidak ada lagi batas masing-masing gaya pedalangan. Dalam hal estetika pedalangan, terdapat perubahan penilaian

⁵⁰ *Pakeliran Rebo Legèn* adalah pertunjukan wayang kulit yang diselenggarakan di rumah Anom Soeroto pada setiap hari kelahirannya yakni malam Rabu Legi.

terhadap *garap pakeliran*. Meningkatnya kuantitas pertunjukan wayang untuk kepentingan elite penguasa dan perhelatan masyarakat menengah ke bawah memunculkan selera baru di kalangan penonton. Penonton terhanyut pada bentuk *pakeliran* yang bersifat *glamour*, gebyar, fantastis, dan hedonistik daripada nilai-nilai rohani yang disampaikan oleh dalang. Meskipun bentuk pertunjukan wayang kulit di tahun 1990-an dibahas sedemikian rupa, tetapi tidak ada satu pun pembahasan tentang *lakon banjaran*.

“Hubungan Intertekstual dalam Banjaran Gathutkaca Karya Ki Nartosabdo,” tulisan Yohanes Brefeur Rahno Triyogo dan Kuntara Wiryamartana dalam *Sosiohumanika* (No. 14 Th. II, Mei 2001). Artikel ini membahas hubungan intertekstualitas *lakon Banjaran Gathutkaca* dengan beberapa repertoar *lakon* tentang kisah perjalanan hidup Gathutkaca yang muncul sebelumnya. Beberapa repertoar *lakon* yang muncul sebelumnya merupakan hipogram yang perlu disikapi. Artikel ini berkesimpulan, bahwa transformasi hipogram ke dalam teks baru merupakan penerusan konvensi *lakon* karena hipogram-hipogramnya dianggap sebagai sesuatu yang dianggap baku. Adapun proses transformasi dilakukan dengan cara pemadatan. Adegan-adegan yang dianggap tidak penting dihilangkan, sehingga yang tersisa adalah intisarinya

saja. Agar dapat menampung banyaknya episode yang harus terwadahi, dalang menciptakan episode-episode yang tidak dibatasi oleh aturan baku, tetapi ditentukan oleh kebutuhan. Artikel ini meskipun membahas kasus *lakon banjaran* tetapi terbatas pada salah satu *lakon* yang disajikan oleh salah satu dalang yakni Nartasabda. Analisisnya lebih dipusatkan pada masalah *sanggit lakon Banjaran Gathutkaca*, bukan pada *garap lakonnya*. Meskipun demikian, artikel tersebut dapat dijadikan pijakan pada salah satu analisis *lakon banjaran* dalam penelitian ini.

Nartasabda Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan Sebuah Biografi, tulisan Sumanto (2002). Buku ini secara rinci dan lengkap memberikan informasi tentang riwayat hidup seorang dalang ternama, almarhum Nartasabda, sejak masa kanak-kanak sampai akhir puncak kariernya sebagai dalang wayang kulit. Dalam buku yang berdimensi sejarah ini disebutkan, bahwa Nartasabda adalah seorang dalang yang memelopori penyimpangan tradisi pedalangan. Meskipun demikian, pembahasan tentang penyimpangan pedalangan Nartasabda baru dalam hal *sanggit* bahasa pedalangan (meliputi narasi dan dialog), sedangkan *sanggit* dan *garap lakonnya* belum dibahas sama sekali, sehingga berbeda dengan penelitian ini.

Pakeliran Pujosumarto, Nartosabdo, dan Pakeliran Dekade 1996–2001, tulisan Soetarno (2002), berisi pembahasan tentang perubahan estetika pertunjukan wayang kulit *purwa* Jawa. Analisis estetik pertunjukan Pujasumarta diarahkan pada *lakon Parta Warayang* dan *Partadéwa*, sedangkan analisis pertunjukan Nartosabdo diarahkan pada *lakon Kresna Duta*, *Karna Tandhing*, dan *Bima Suci*. Model estetika *pakeliran* Pujasumarta lebih memperlihatkan pedalangan gaya karaton, sedangkan model estetika Nartasabdo bersifat campuran antara tradisi kerakyatan dan gaya karaton sehingga memunculkan model estetika baru. Nartasabdo mengadakan pembaruan pada unsur *garap pakeliran*, meliputi *sabet*, *catur*, *karawitan-pakeliran*, dan *lakon* dalam format pertunjukan wayang gaya karaton. Konsep estetika *ramé*, *gayeng*, *gecul*, dan *gobyog* diramu ke dalam struktur estetika karaton yang *regu*, *greget*, *sem*, dan *nges*. Pada perubahan berikutnya, ditunjukkan model estetika pedalangan yang dianut para dalang dekade 1996–2001, seperti estetika kreasi tradisional, estetika kreasi dan resepsi, serta estetika resepsi yang melarutkan diri pada kemauan penonton. Meskipun Soetarno membahas aspek estetik *pakeliran* Nartasabdo dan para dalang dekade 1996–2001, tetapi sama sekali tidak menyinggung *lakon banjaran* karya Nartasabdo, sehingga berbeda dengan penelitian ini.

Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebarannya, tulisan Sudarko (2003). Dalam buku ini disebutkan bahwa kehadiran ‘*pakeliran* padat’ dimaksudkan untuk mengembalikan kedudukan *pakeliran* pada fungsi utama, yaitu sebagai sajian hayatan yang estetik dan artistik. ‘*Pakeliran* padat’ merupakan bentuk *pakeliran* yang mengutamakan kesesuaian antara ‘wadah’ dan ‘isi’ melalui pemberdayaan kekuatan unsur-unsur *garap pakeliran*. Konsep keutuhan dalam ‘*pakeliran* padat’ membutuhkan kecermatan agar tidak ada waktu sesaat pun yang kosong tetapi harus bermakna dalam sajian *lakon*, dengan konsekuensi logis waktu pertunjukannya relatif pendek. Kehadiran ‘*pakeliran* padat’ berpengaruh terhadap sajian ‘*pakeliran* semalam’. ‘*Pakeliran* padat’ telah memacu inovasi *pakeliran* dewasa ini serta memperkaya bentuk *pakeliran* yang telah ada. Sudarko meskipun tidak membahas *lakon banjaran*, tetapi konsep-konsep *garap ‘pakeliran* padat’ yang ditulisnya dimungkinkan dapat digunakan untuk menganalisis beberapa *garap lakon banjaran* terutama karya Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro.

“Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Jawa Masa Kini: Kajian Manajemen Strategik (*Strategic Management*),” disertasi Soenarjo [Sunaryo] (2003, tidak diterbitkan). Penelitian ini lebih menitikberatkan pada analisis kasus pengelolaan organisasi wayang kulit

purwa Jawa Anom Soeroto, Timbul Hadiprayitno, Manteb Soedharsono, Panut Sosro Darmoko, Enthus Susmono, Suleman, Sholeh Adi Pramono, dan Alif Suwardjono [Suwarjono]. Empat temuan penelitian Soenarjo sebagai berikut.

Pertama, apabila organisasi seni pertunjukan wayang kulit *purwa* Jawa berorientasi pada bisnis maka pengelolaannya sebaiknya didasarkan pada manajemen profesional.

Kedua, apabila dalang menerapkan kaidah struktur lakon dan struktur pertunjukan klasik maka dipandang masyarakat tidak ekonomis, tidak praktis, dan tidak laku jual.

Ketiga, apabila pendekatan manajemen strategik digunakan secara tepat dalam pengelolaan seni pertunjukan tradisi (wayang kulit *purwa* Jawa) maka sebaiknya disesuaikan dengan karakter pertunjukan wayang serta masyarakat pendukungnya.

Keempat, apabila dalang menggunakan *sanggit* baru (*sanggit lakon*, *sanggit catur*, *sanggit sabet*, *sanggit karawitan-pakeliran*), memanfaatkan teknologi modern (*slide*, *LCD*, *DVD*, musik non-gamelan), bekerja sama dengan seniman lain (penyanyi, penari, pelawak, dan penyiar) dalam berkarya maka pakelirannya akan laku jual pada masa kini.⁵¹

Dalam penelitian tersebut meskipun dibicarakan tentang *sanggit* tetapi baru sebatas informasi singkat dan tidak disertai analisis. Hal itu dapat dimengerti, karena topik penelitiannya lebih difokuskan pada manajemen pertunjukan wayang kulit, sehingga berbeda dengan penelitian ini.

⁵¹ Soenarjo, "Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Jawa Masa Kini: Kajian Manajemen Strategik (*Strategic Management*)" (Disertasi Program Doktor Program Pascasarjana Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, tidak diterbitkan, 2003), vii–viii.

Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan, tulisan M. Jazuli (2003). Buku yang bermula dari disertasi⁵² dengan *setting* penelitian antara tahun 1997–1999 ini mengungkap varian ideologi dalang dalam perspektif hubungan negara dan masyarakat. Ada tiga varian ideologi dalang, yaitu ideologi konservatif, ideologi progresif, dan ideologi pragmatis. ‘Ideologi konservatif’ menjadi pegangan bagi para dalang dengan gaya pedalangan klasik yang banyak mengacu pada *pakem* pedalangan. ‘Ideologi progresif’ dimiliki oleh para dalang yang selalu mengikuti perubahan dan inovasi dengan tetap mempertimbangkan keklasikan pertunjukan wayang. ‘Ideologi pragmatis’ dipergunakan bagi dalang-dalang yang mengejar tujuan-tujuan ekonomi dan segi pragmatis lainnya. Ada dua varian dalang pragmatis, yaitu pragmatis yang ambivalen dan pragmatis yang moderat. Dalam pembahasan tentang bangunan *lakon*, dinyatakan bahwa para dalang tidak lagi mengikuti secara ketat pola tradisi. Akan tetapi tabel yang disajikan (Tabel 5.1: Bangunan Lakon) bukannya mendukung pernyataan, melainkan justru menyesatkan pembaca. Karena yang disajikan adalah perbandingan bangunan *lakon* tradisi gaya Surakarta,

⁵² Berjudul “Dalang Pertunjukan Wayang Kulit: Studi tentang Ideologi Dalang dalam Perspektif Hubungan Negara dengan Masyarakat” (Disertasi untuk memperoleh gelar Doktor pada Program Pascasarjana Universitas Airlangga Surabaya, 1999).

Yogyakarta, dan Jawa Timuran,⁵³ sedangkan contoh bangunan *lakon* inovasi tidak disajikan dalam buku tersebut. Demikian juga *garap lakon banjaran* sama sekali tidak disinggung oleh Jazuli.

Menggapai Popularitas: Aspek-aspek Pendukung Agar Menjadi Dalang Kondang, tulisan Bambang Murtiyoso (2004). Buku yang bermula dari tesis⁵⁴ ini membahas latar belakang sosial dan budaya yang mempengaruhi popularitas dalang Anom Soeroto dan Manteb Soedharsono. Kedua dalang populer ini memiliki kemampuan kesenimanan yang menonjol dan gaya permainan yang khas terutama pada semua atau salah satu unsur *garap pakeliran*, seperti *catur*, *lakon*, dan *karawitan-pakeliran*, sehingga memberi daya tarik bagi penanggap atau penonton. Dinyatakan bahwa sajian *lakon* para dalang populer sekarang cenderung tidak mengikuti secara ketat bangunan atau struktur *lakon pakeliran* tradisi gaya Surakarta. Meskipun Murtiyoso membicarakan *lakon* wayang, tetapi baru sebatas informasi tentang berbagai *garap lakon pakeliran* Anom Soeroto dan Manteb Soedharsono, belum sampai pada tingkat analisis, sehingga berbeda dengan penelitian ini.

⁵³ Lihat M. Jazuli, *Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan* (Semarang: Limpad, 2003), 203–204.

⁵⁴ Berjudul “Faktor-faktor Pendukung Popularitas Dalang” (Tesis S2 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tidak diterbitkan, 1995).

Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang, tulisan Bambang Murtiyoso, Waridi, Suyanto, Kuwato, dan Harijadi Tri Putranto (2004). Buku ini berisi pembahasan tentang kehidupan pertunjukan wayang di Jawa dari masa seputar kemerdekaan sampai dengan dekade 1990-an. Pada Bab III dibahas tentang perkembangan *lakon* wayang, meliputi: pengertian *lakon*, pengertian judul *lakon*, pertumbuhan dan perkembangan *lakon*, penggolongan jenis *lakon*, penyajian alur dan *garap lakon*, dan makna *lakon*.⁵⁵ Meskipun demikian, uraian Murtiyoso dan kawan-kawan tentang *lakon* tersebut pada dasarnya mengulang informasi yang diberikan pada tulisan sebelumnya, yakni hasil penelitian Bambang Murtiyoso dan Suratno (1992),⁵⁶ sehingga berbeda dengan penelitian ini.

Seni Pedalangan Gagrak Surakarta: Butir-butir Kearifan Lokal Sebagai Solusi Problematik Mutakhir, tulisan T. Slamet Suparno (2007). Buku yang dimodifikasi dari disertasi⁵⁷ ini berisi pembahasan tentang kehidupan *pakeliran purwa* gaya Surakarta dari masa ke masa berdasarkan perspektif sosiologi seni. Pada pem-

⁵⁵ Lihat Murtiyoso, dkk., *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Citra Etnika, 2004), 56–82.

⁵⁶ Lihat paparan pada hlm. 33–34.

⁵⁷ Berjudul “Pakeliran Purwa Jawa Gaya Surakarta: dari Ritus sampai Pasar” (Disertasi untuk memperoleh gelar Doktor dalam Program Studi Ilmu Sosial Program Pascasarjana Universitas Airlangga Surabaya, tidak diterbitkan, 2006).

bahasan tentang jagad *pakeliran* dalam panggung politik nasional, diinformasikan secara panjang lebar tentang *lakon-lakon pakeliran* Nartasabda dan Anom Soeroto yang direkam oleh produser-produser kaset komersial.⁵⁸ Dari 12 bab yang disajikan, pembahasan tentang *lakon* wayang kulit *purwa* menempati sepertiga bagian, yaitu Bab V (struktur adegan wayang *purwa* sebelum Orde Baru), Bab VI (struktur adegan wayang *purwa* era Orde Baru), Bab VII (struktur adegan wayang *purwa* pasca-Orde Baru), dan Bab VIII (*lakon* populer *pakeliran* sebelum Orde Baru, era Orde Baru, dan pasca-Orde Baru). Meskipun demikian, dari keempat bab tersebut tidak ada pembahasan tentang *garap lakon*, terlebih *lakon banjaran* sebagaimana topik penelitian ini.

Berdasarkan sejumlah tulisan yang telah dipaparkan, belum ada satu pun tulisan yang membahas tentang spesifikasi *sanggit* dan *garap lakon banjaran pakeliran purwa* gaya Surakarta beserta faktor-faktor eksteren yang melingkupinya. Dengan demikian, berbagai permasalahan tentang *sanggit* dan *garap lakon banjaran* pantas untuk ditindaklanjuti dalam sebuah penelitian secara khusus dan mendalam, karena hal ini bersifat orisinal.

⁵⁸ Lihat T. Slamet Suparno, *Seni Pedalangan Gagrak Surakarta: Butir-butir Kearifan Lokal Sebagai Solusi Problematik Mutakhir* (Surakarta: ISI Press, 2007), 70–84.

E. Landasan Teoretis

Lakon banjaran sebagai sebuah objek penelitian mempunyai permasalahan yang sangat kompleks; tidak hanya terbatas pada permasalahan aspek objektif *lakon banjaran* sebagai karya seni pedalangan, tetapi juga bagaimana *lakon banjaran* itu mewujudkan dan memperkaya bentuk pertunjukan wayang kulit *purwa*. Artinya, fenomena *lakon banjaran* dalam penelitian ini di samping bersifat tekstual juga kontekstual. Oleh karena itu, paradigma yang digunakan untuk melihat sejumlah permasalahan dalam penelitian ini adalah tekstual sekaligus kontekstual. Paradigma tekstual memandang sebuah karya seni sebagai sebuah teks yang dapat dibaca, diberi makna, ataupun dideskripsikan strukturnya. Adapun paradigma kontekstual memandang sebuah karya seni berada di tengah konstelasi sejumlah elemen, bagian, atau fenomena yang berhubungan dengan fenomena tersebut.⁵⁹

Berdasarkan pemikiran tersebut maka pendekatan utama penelitian ini adalah pendekatan semiotika pertunjukan. Dinyatakan oleh Marco de Marinis bahwa seni pertunjukan merupakan sebuah peristiwa diskursif yang bersifat kompleks, terjalin

⁵⁹ Lihat R.M. Soedarsono, *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa* (Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999), 69; juga Heddy Shri Ahimsa-Putra, "Seni dalam Beberapa Perspektif: Sebuah Pengantar," dalam *Ketika Orang Jawa Nyeni* (Yogyakarta: Galang Press, 2000), 35.

dari beberapa elemen ekspresif yang diorganisasi menjadi sebuah entitas. Dalam hal ini terdapat dua sisi entitas, yaitu teks karya seni itu sendiri (tekstual, intrinsik) dan elemen ekspresif yang berada di luar teks karya seni yang dipertunjukkan (kontekstual, ekstrinsik). Analisis tekstual berhubungan dengan elemen pertunjukan, mekanisme progresi tekstual yang membimbing produksi makna, dan keberadaan strategi komunikasi dengan penonton dalam konteks pertunjukan. Adapun analisis kontekstual berhubungan dengan aspek eksternal teks pertunjukan, yaitu aspek konteks budaya dan konteks pertunjukan. Oleh karena itu, analisis tekstual pertunjukan harus mengungkapkan titik kontak pertemuan antardisiplin dalam sebuah kajian.⁶⁰

Pertunjukan wayang kulit *purwa* sebagai sebuah teks mempunyai elemen yang sangat kompleks, yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yakni elemen yang bersifat fisik dan elemen *garap*. Elemen yang bersifat fisik meliputi segala peralatan yang diperlukan dalam pertunjukan wayang kulit, terdiri dari: seperangkat wayang kulit, seperangkat gamelan, *kelir* (layar), *bléncong* (lampu panggung), *gedebog* (batang pisang), *kothak* (peti kayu), *cempala* (kayu pemukul *kothak*), dan

⁶⁰ Marco de Marinis, *The Semiotics of Performance*, translated by Aine O’Healy (Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1993), 1–2, 83–95.

keprak (lempengan tembaga yang digantung di bibir *kothak*). Adapun elemen *garap* dibagi menjadi dua subelemen, yakni 'struktur' (*structure*) dan 'tekstur' (*texture*). Menurut Kernodle, struktur adalah kerangka dasar pertunjukan, sedangkan tekstur adalah jalinan bagian-bagian sesuatu untuk mengimplementasikan struktur tersebut menjadi sebuah pertunjukan.⁶¹ Struktur dalam pertunjukan wayang kulit berupa *lakon* dengan segala unsurnya, meliputi: adegan, penokohan, dan amanat *lakon*; sedangkan tekstur berupa unsur-unsur ekspresi *pakeliran*, meliputi: *catur*, *sabet*, *gending*, *sulukan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*. *Lakon* sebagai kerangka dasar pertunjukan wayang kulit menempati posisi integral untuk mengarahkan penggarapan *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*.⁶² Sebaliknya, *lakon* dapat terwujud dalam *pakeliran* karena dibentuk oleh penggarapan *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*.

⁶¹ Lihat George R. Kernodle, *Invitation to the Theatre* (New York/Chicago/San Francisco/Atlanta: Harcourt, Brace & World, Inc., 1967), 339, 344–366. Dijelaskan bahwa struktur dalam pertunjukan teater terdiri dari: tema dan amanat, alur (*plot*), penokohan (karakterisasi atau perwatakan), dan latar atau *setting* yang meliputi: ruang, waktu, dan suasana. Adapun tekstur dalam pertunjukan teater terdiri dari: kata, nada, *mime*, *gesture*, gerak, *make-up*, gaya rambut, dan kostum.

⁶² *Dhodhogan* dan *keprakan* meskipun merupakan unsur ekspresi *pakeliran* tetapi tidak mempunyai kaitan langsung dengan *sanggit lakon*, karena teknik *dhodhogan* dan *keprakan* tidak terpengaruh oleh *sanggit lakon*. Fungsi *dhodhogan* dan *keprakan* lebih terkait dengan penggarapan unsur-unsur ekspresi *pakeliran* yang lain, yakni *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*.

Istilah *sanggit* dan *garap* pada umumnya masih diartikan secara tumpang-tindih.⁶³ Seperti dikatakan oleh Sumanto, bahwa *garap* mempunyai pengertian yang sama dengan *sanggit*, yakni “usaha seniman (dalang) dalam rangka menghasilkan suatu pertunjukan *lakon* yang berkualitas, yang baik, atau yang berbobot.”⁶⁴ Pendapat serupa disampaikan oleh Bambang Murtiyoso, bahwa *sanggit* adalah “kebebasan dalang untuk memantapkan sajian *pakeliran*.”⁶⁵ Sementara itu menurut Alan Feinstein, *sanggit* adalah “kebebasan setiap dalang untuk menafsirkan suatu cerita, atau suatu melodi *sulukan*, atau suatu gerakan wayang sesuai dengan rasa kemantapan pribadinya dalang sendiri.”⁶⁶ Berbeda dengan ketiga pendapat tersebut, *sanggit* dan *garap* dalam penelitian ini merupakan suatu proses kreatif di bidang seni pedalangan yang memiliki ranah kerja sendiri-sendiri tetapi saling berkait dan berkesinambungan.

Sanggit berasal dari kata dasar *anggit*, yang berarti karang, gubah, atau reka.⁶⁷ Dengan mendasarkan pada etimologi tersebut, maka *sanggit* adalah ide atau imajinasi tentang sesuatu,

⁶³ B. Subono, “Garap Pakeliran,” dalam *Cempala* Edisi Gatutkaca (Jakarta: Pepadi Pusat, 1996), 15–18; juga Soenarjo, 2003, viii.

⁶⁴ Sumanto, 2007, 45–46.

⁶⁵ Lihat Murtiyoso, 1981a, 12.

⁶⁶ Feinstein, dkk., Jilid I, 1986, xxxiv.

⁶⁷ S. Prawiroatmodjo, *Bausastra Jawa-Indonesia*, Jilid I (Jakarta: Gunung Agung, 1985), 12 dan 141.

yakni sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya. *Sanggit* juga dapat berarti interpretasi seseorang (dalang) terhadap sebuah karya (pedalangan) yang muncul sebelumnya. Ide atau imajinasi itu dilakukan dalam rangka menghasilkan sesuatu yang sama sekali baru, sedangkan interpretasi dilakukan dalam rangka mencari pengalaman baru yang belum pernah dilakukan oleh dalang-dalang terdahulu. Dalam pengertian yang kedua ini, perubahan sedikit pun dari karya pedalangan yang sudah ada, dapat dikategorikan sebagai *sanggit*. *Sanggit* dalam pengertian yang pertama maupun kedua tersebut dapat terjadi dalam kasus penciptaan atau penginterpretasian baik terhadap *lakon*, *catur*, *sabet*, maupun *sulukan*.

Garap berasal dari bahasa Jawa, yang berarti kerja, olah, atau penyelesaian.⁶⁸ *Garap* merupakan suatu sistem atau rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh dalang bersama kerabat kerjanya (*pengrawit*, *wiraswara*, dan *swarawati*) dalam semua unsur ekspresi *pakeliran*, meliputi: *catur*, *sabet*, gending, dan *sulukan*. Masing-masing unsur ekspresi tersebut memiliki cara kerja tersendiri yang bersifat mandiri tetapi tidak dapat berdiri sendiri-sendiri; artinya, *catur*, *sabet*, gending, dan *sulukan* saling

⁶⁸ Prawiroatmodjo, Jilid I, 1985, 131; Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), 255.

terkait, saling berinteraksi, saling mendukung, dan saling mengisi sehingga menghasilkan kualitas karya seni yang sesuai dengan visi, misi, dan sasaran yang hendak dituju oleh seniman dalang.⁶⁹

Catur berfungsi memberi kejelasan secara verbal tentang ide, keinginan, suasana batin, sikap, dan karakter tokoh wayang serta peristiwa *pakeliran* berdasarkan *sanggit lakon*. *Sabet* berfungsi memberi gambaran tentang tindakan tokoh wayang dalam *pakeliran* berdasarkan *sanggit lakon*. *Gending* berfungsi melatarbelakangi peristiwa yang sedang terjadi dalam *pakeliran*, memperkuat suasana *pakeliran*, dan mendukung suasana batin tokoh wayang yang tampil dalam *pakeliran* sesuai dengan *sanggit lakon*. Adapun *sulukan* berfungsi membangun suasana tertentu sebuah adegan atau peristiwa *pakeliran* berdasarkan *sanggit lakon*.⁷⁰

Berdasarkan kedua terminologi tersebut, maka *sanggit* adalah bagian terpenting dari *garap*, yang berfungsi mengarahkan penggarapan unsur-unsur *pakeliran*. Adapun *garap* merupakan implementasi *sanggit*. Keterkaitan *sanggit* dan *garap* pada satu pihak, serta hubungan antarunsur *pakeliran* pada lain pihak, dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

⁶⁹ Bandingkan dengan Rahayu Supanggah, *Bothèkan Karawitan II: Garap* (Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, 2009), 3–4.

⁷⁰ Penyajian *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan* pada saat-saat tertentu disertai oleh *dhodhogan* dan *keprakan*.

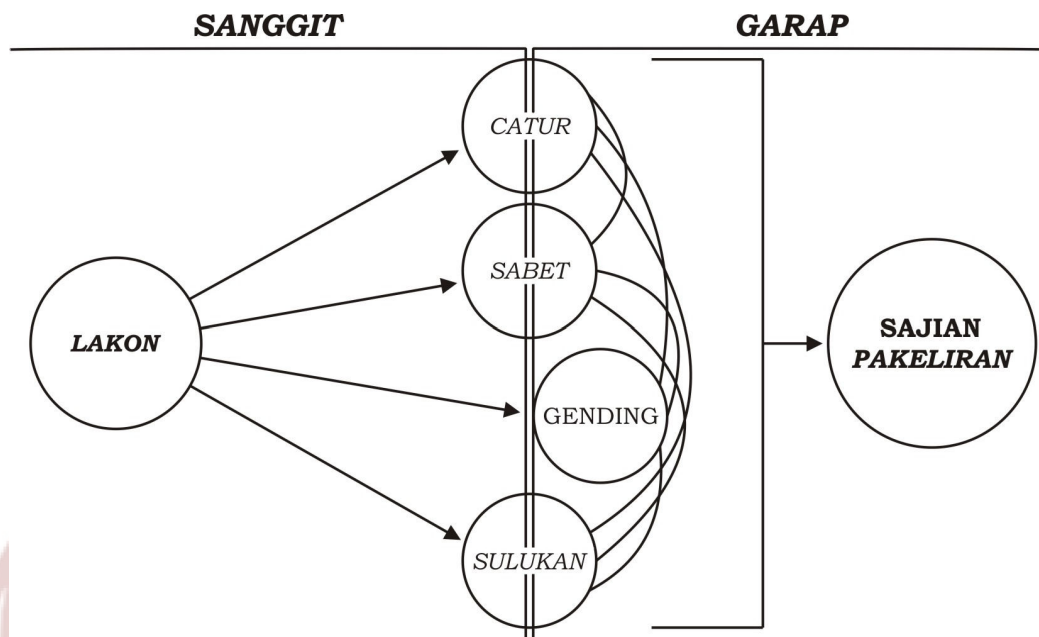


Diagram 1. Keterkaitan *sanggit* dan *garap* dalam sajian *pakeliran*.
(Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Menurut Aristoteles dan Ciceron, bahwa penyampaian ‘pesan’ untuk mempengaruhi oleh lain, yang disebut retorika,⁷¹ ditentukan oleh lima unsur, meliputi: khayalan (*invention*), pengaturan (*arrangement*), gaya (*style*), penyajian (*delivery*), dan memori (*memory*).⁷² Berdasarkan ajaran retorika Aristoteles dan Ciceron

⁷¹ Retorika semula diartikan sebagai seni membangun argumentasi dan seni berbicara. Dalam perkembangannya, retorika juga mencakup proses untuk menyesuaikan ide dengan orang dan menyesuaikan orang dengan ide melalui berbagai macam pesan. Lihat Stephen W. Littlejohn dan Karen A. Foss, *Theories of Human Communication*, 9th Edition (Belmont: Thomson Wadsworth, 2008), 50. Bahkan saat ini retorika mencakup segala hal yang dilakukan manusia dengan berbagai simbol untuk mempengaruhi orang lain. Lihat Morissan dan Andy Corry Wardhany, *Teori Komunikasi: tentang Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2009), 44.

⁷² B. Anbrey Fisher, *Teori-teori Komunikasi: Perspektif Mekanistik, Psikologis, Interaksional, dan Pragmatis* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1986), 19–20; Littlejohn, 2008, 50; Morissan dan Andy Corry Wardhany, 2009, 44–45.

maka *sanggit* mempunyai dua prinsip kerja, meliputi ‘khayalan’ dan ‘pengaturan’; sedangkan *garap* mempunyai dua prinsip kerja, meliputi ‘gaya’ dan ‘penyajian’. Dengan pengolahan sedemikian rupa keempat prinsip kerja tersebut, maka *sanggit* dan *garap* dapat menghasilkan sajian *pakeliran* yang mampu diingat atau ‘termemori’ oleh penonton atau pengamatnya. Proses penciptaan dan penyajian karya seni pedalangan ini dapat digambarkan sebagai sebuah piramida, yang artinya bahwa *garap pakeliran* merupakan kulminasi dari *sanggit* dalang.

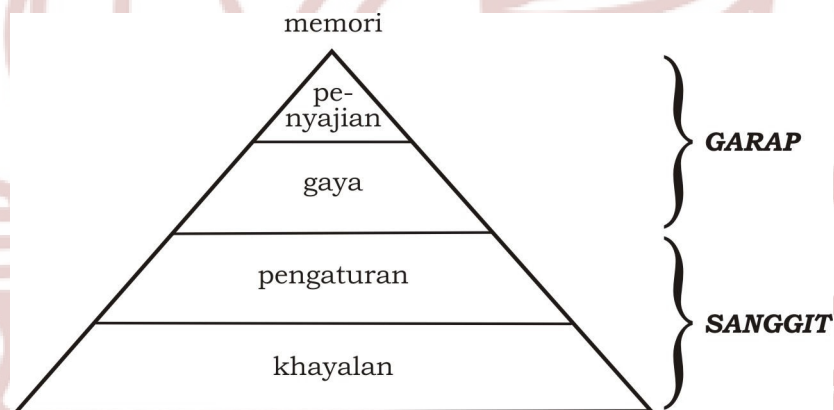


Diagram 2. Piramida *sanggit* dan *garap pakeliran*.
(Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Lakon banjaran sebagai sebuah kerangka dasar pertunjukan wayang terbentuk dari dua, tiga atau lebih episode yang bersumber dari salah satu serial cerita wayang, yaitu *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*, atau *Mahabharata* dalam versi tertentu: kesusastaan Jawa Kuna, kesusastaan Jawa Baru, atau *sanggit*

pedalangan. Sejumlah episode yang disajikan dalam satu kesatuan pentas tersebut dapat berupa perjalanan hidup tokoh wayang tertentu dari lahir sampai dengan mati, dari lahir sampai dengan dewasa, dari dewasa sampai dengan mati, atau beberapa peristiwa penting yang dialami oleh salah satu tokoh wayang. Gambaran perjalanan hidup tokoh-tokoh wayang yang tersaji dalam bentuk *lakon banjaran* dimungkinkan terdapat hubungan intrinsik dengan sejumlah repertoar *lakon* yang sudah ada atau dengan serial *lakon* wayang tertentu.

Hubungan unsur-unsur intrinsik *lakon banjaran*—meliputi adegan, penokohan, peristiwa, dan sebagainya—dengan sejumlah repertoar *lakon* yang sudah ada atau sastra wayang tertentu dianalisis berdasarkan teori intertekstualitas yang dikemukakan oleh Kristeva, sebagaimana yang dikutip A. Teeuw dalam kajian sastra. Teori ini mempunyai asumsi dasar bahwa setiap teks sastra merupakan kutipan-kutipan, serapan, dan transformasi dari teks lain. Teori intertekstualitas berusaha menemukan aspek-aspek tertentu yang telah ada pada karya-karya sebelumnya dalam karya yang muncul kemudian.⁷³ Menurut Riffaterre, karya sastra lahir sebagai tanggapan terhadap karya-karya sastra yang telah ada sebelumnya. Karya sastra yang dijadikan dasar penulis-

⁷³ A. Teeuw, *Membaca dan Menilai Sastra* (Jakarta: Gramedia, 1983), 64.

an oleh karya sastra yang muncul kemudian itu disebut hipogram. Adapun hipogram tercipta dari klise-klise dan kutipan-kutipan dari teks lain.⁷⁴ Oleh karena itu, hipogram merupakan karya, tradisi, dan konvensi yang perlu disikapi, karena tidak mungkin sebuah karya lahir dari situasi kekosongan budaya.⁷⁵ Jika ternyata di dalam karya *lakon banjaran* terdapat banyak perbedaan dengan teks hipogram-hipogramnya, berarti *lakon banjaran* tersebut telah mengalami perubahan *sanggit* oleh dalang dari *lakon-lakon* episode yang dikutipnya.

Persoalan yang muncul dalam penyusunan *lakon banjaran* bukan sekedar persamaan ataupun perbedaannya dengan *lakon-lakon* episode yang dikutipnya, tetapi adalah bagaimana jalinan antar-peristiwa dan peran tokoh-tokohnya itu di dalam keutuhan sebuah *lakon*. Persoalan tersebut dianalisis berdasarkan konsep-konsep pedalangan Jawa khususnya yang berkaitan dengan kriteria penyusunan *lakon*, meliputi: *tutug*, *kempel*, dan *mulih*.⁷⁶ *Tutug* mengandung pengertian bahwa *lakon* yang disajikan dapat terselesaikan sesuai dengan porsi, judul, atau bingkai sebuah *lakon*. Sebagai contoh, *lakon Banjaran Bisma* dapat disebut *tutug*

⁷⁴ Michael Riffaterre, *Semiotics of Poetry* (Bloomington: Indiana University Press, 1984), 63.

⁷⁵ Burhan Nurgiyantoro, *Teori Pengkajian Fiksi* (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007), 50.

⁷⁶ Lihat Sumanto, 2002a, 193–207; juga Sumanto, 2007, 98–102.

apabila berakhir pada kematian Bisma oleh panah Srikandhi. Konsep *kempel* mengandung pengertian bahwa tokoh-tokoh yang berperan di dalam *lakon* mempunyai jalinan yang sangat erat. Sebagai contoh, penampilan tokoh Seta, Utara, dan Wratsangka dalam *Banjaran Bisma* episode *Bisma Gugur* dapat dikatakan *kempel* apabila kehadirannya di dalam sebuah *lakon* mempunyai jalinan kuat dengan—bahkan dapat mendukung—Bisma sebagai tokoh utama. Konsep *mulih* berkaitan dengan sebab-akibat, yang dalam dunia karawitan disebut *padhang-ulihan*. Sebuah *lakon* disebut *mulih* apabila persoalan-persoalan yang mengena pada diri satu atau beberapa tokoh yang ditampilkan dapat terjawab. Misalnya dalam *Banjaran Bisma* episode *Bisma Gugur*, pada adegan Pesanggrahan Bulupitu ditampilkan tokoh Rukmarata, yang oleh Duryudana diangkat sebagai panglima pendamping (Jawa: *sénapati pangapit*) Bisma. Penampilan Rukmarata tersebut dapat dikatakan *mulih* apabila nantinya ia juga tampil di dalam peperangan sampai dengan mati di tangan Seta. Sebaliknya, penampilan Rukmarata dikatakan *ora mulih* apabila pasca pengangkatan sebagai *sénapati pengapit* ia tidak tampil lagi sampai dengan akhir *lakon*.

Sanggit dan *garap lakon banjaran* tidak terlepas dari faktor kesenimananan dalang pengkarya dan konteks sosial budaya masya-

rakat pemerhatinya. *Lakon-lakon banjaran* yang diciptakan oleh Nartasabda di antara tahun 1977 sampai dengan 1981 pada dasarnya adalah sebuah ‘gebrakan baru’ di bidang *sanggit* dan *garap lakon* pedalangan pada waktu itu. Meskipun demikian, kebaruan *sanggit* dan *garap pakeliran* Nartasabda tersebut tentu tidak akan dikatakan baru lagi setelah muncul *sanggit* dan *garap pakeliran lakon banjaran* ciptaan Anom Soeroto pada tahun 1980. Demikian juga *sanggit* dan *garap lakon-lakon banjaran* Anom Soeroto dapat dikatakan kedaluwarsa setelah muncul *sanggit* dan *garap lakon-lakon banjaran* ciptaan Manteb Soedharsono (antara tahun 1989–2010) dan Purbo Asmoro (antara tahun 1995–2010). Perubahan *sanggit* dan *garap pakeliran* yang terjadi dalam kasus *lakon-lakon banjaran* tersebut dianalisis berdasarkan teori internal perubahan sosial Arnold Toynbee dan Karl Mannheim yang dirangkum oleh Alvin Boskoff dalam artikelnya berjudul “Recent Theories of Social Change.”

Perubahan sosial menurut Toynbee merupakan sebuah proses pencapaian kompleksitas progresif yang dihasilkan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki inteligensi dan kreativitas (*creative minority*). Bentuk kreativitas yang dilakukan berupa ide dan percobaan, serta inovasi tentang nilai-nilai, teknik-teknik, atau kebijakan-kebijakan terhadap masalah-masalah yang

spesifik. Seseorang atau sekelompok orang yang disebut sebagai minoritas kreatif tersebut (*creative minority*) biasanya mempunyai pengalaman, kepercayaan diri, dan prestise lebih tinggi daripada kelompok sosial yang lebih besar atau masyarakat pada umumnya.⁷⁷ Adapun menurut Mannheim, bahwa internal perubahan sosial dipandang sebagai sebuah bagian interdependen sistem dinamis. Artinya, bahwa perubahan sosial sangat bergantung pada kreativitas individu-individu di dalam merespon situasi sosial yang telah berlangsung.⁷⁸ Berdasarkan teori Toynbee, Nartasabda, Anom Soeroto Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro diasumsikan sebagai minoritas kreatif yang berhasil menciptakan kreasi dan inovasi di bidang pedalangan. Adapun berdasarkan teori Mannheim, bahwa *lakon-lakon banjaran* yang diciptakan oleh keempat dalang tersebut merupakan hasil tanggapan mereka terhadap situasi dan kondisi sosial budaya pada zamannya.

Howard S. Becker dalam teori seni mengelompokkan seniman ke dalam empat kategori, yaitu *integrated artists*, *maverick*, *folk artists*, dan *naive artists*.⁷⁹ *Integrated artists* adalah seniman yang memiliki kemampuan teknis, kemampuan berelasi dengan orang

⁷⁷ Alvin Boskoff, "Recent Theories of Social Change," dalam Ed. Warner J. Cahnman & Alvin Boskoff, *Sociologi and History: Theory and Research* (London: The Free Press of Glencoe, 1964), 147.

⁷⁸ Boskoff, 1964, 153–154.

⁷⁹ Howard S. Becker, *Art Worlds* (Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1982), 226.

lain, dan memiliki ide-ide yang secara konseptual diperlukan untuk menghasilkan karya seni. *Maverick* adalah seniman yang menjadi bagian dunia seni konvensional; ia berpegang teguh pada prinsipnya tanpa memikirkan diterima-tidaknya karya seninya itu di tengah-tengah masyarakat. *Folk artists* adalah seniman yang berpegang teguh pada konvensi-konvensi tradisi. *Naive artists* adalah pelaku seni yang sebenarnya bukan seniman. Berdasarkan teori Becker, keempat dalang tersebut dalam penelitian ini diasumsikan berada dalam kategori *integrated artists*. Mereka tidak hanya memiliki kemampuan teknis *pakeliran*, tetapi juga ide-ide cemerlang untuk pengembangan seni pedalangan.

Sanggit dan garap lakon banjaran Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro ditinjau dari aspek behavioral berada dalam tiga kategori: 'buat', 'pakai', dan 'buang'.⁸⁰ Dalam kategori 'buat', munculnya *sanggit dan garap* tidak terlepas dari faktor latar belakang budaya, kreativitas, dan keterampilan teknis ungkap senimannya (dalang bersama dengan kerabat kerjanya). Dalam kategori 'pakai', *sanggit dan garap* tidak terlepas dari faktor konteks sosial-budaya masyarakat penonton atau pemerhatinya. Dalang di dalam membuat *sanggit dan garap pakeliran* tentu akan mempertimbangkan sasaran yang dituju,

⁸⁰ Lihat Timbul Haryono, *Logam dan Peradaban Manusia* (Yogyakarta: Philosophy Press, 2001), 14.

meliputi: tempat pertunjukan, keperluan pertunjukan, dan kemampuan hayatan penonton, agar dapat terjadi interaksi yang baik antara karya seni dan penontonnya. Apabila ternyata tidak terjadi interaksi yang baik maka *sanggit* dan *garap pakelirannya* akan ‘dibuang’ atau ‘dideposisi’, kemudian dalang bersama dengan kerabat kerjanya akan membuat *sanggit* dan *garap pakeliran* yang baru lagi; demikian seterusnya.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Objek penelitian dipilih yang mempunyai banyak kandungan data serta menarik untuk diungkap dari berbagai sudut pandang. Adapun paradigma ditentukan sebelum melakukan penggalan data.⁸¹ Penelitian ini berupaya menggali, mengkonseptualisasi, mengkategorisasi, dan melakukan penafsiran terhadap data yang ada.

Data-data penelitian ini pada awalnya didapat melalui studi pustaka. Studi pustaka diutamakan pada sejumlah catatan, buku-buku terbitan, jurnal, laporan penelitian, tesis, dan disertasi yang berisi informasi tentang *lakon banjaran*. Selain itu juga sejumlah ensiklopedi dan kamus yang terkait dengan istilah

⁸¹ Lihat Soedarsono, 1999, 46.

banjaran. Ternyata studi pustaka belum mencukupi keperluan untuk menggali berbagai informasi tentang *lakon banjaran*, sehingga penggalan data juga dilakukan dengan cara wawancara dan pengamatan.

Wawancara terhadap sejumlah narasumber dilakukan dalam rangka untuk mengoreksi sekaligus melengkapi informasi yang didapat dari data-data pustaka. Narasumber utama dalam penelitian ini adalah para dalang yang menjadi subjek penelitian, yakni Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro.⁸² Dari ketiga narasumber utama ini digali berbagai informasi yang berkaitan dengan alasan mereka menyusun dan menyajikan *lakon-lakon banjaran*, serta dalam rangka apa *lakon banjaran* tersebut disajikan. Di samping itu juga informasi tentang sejumlah permasalahan yang mereka hadapi di dalam menyusun dan menyajikan *lakon banjaran*. Hal ini penting untuk digali, dalam rangka mencari jawaban atas pertanyaan: “mengapa *lakon banjaran* tidak pernah dipergelarkan oleh para dalang pada umumnya.”

Data hasil wawancara dengan ketiga narasumber utama selanjutnya dibandingkan dengan pendapat para narasumber lain

⁸² Nartasabda tidak diangkat sebagai narasumber utama karena ia telah meninggal dunia pada 7 Oktober 1985, jauh sebelum penelitian ini dilakukan.

yang dianggap mengetahui langsung terhadap *pakeliran* Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro khususnya dalam penyajian *lakon-lakon banjaran*. Mereka terdiri dari keluarga, kerabat kerja (*pengrawit*, *swarawati*, dan *wiraswara*), para dalang, pengamat, kritikus, dan pemerhati *pakeliran*.⁸³ Dengan mewawancara para ‘saksi sejarah’ yang cermat dalam mengamati peristiwa, maka informasi yang diberikan dapat dipandang sebagai suatu kebenaran.⁸⁴

Wawancara dilakukan dalam berbagai kesempatan dengan cara terbuka, mendalam, dan bersifat tidak formal. Narasumber diberi kebebasan untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan, dengan harapan dapat memberikan berbagai informasi baik yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan permasalahan penelitian. Informasi yang diberikan oleh para narasumber di samping direkam dengan *Digital MP4 Player*, juga dicatat dalam sebuah buku catatan khusus untuk penelitian ini. Hasil wawancara, baik yang berupa rekaman maupun catatan, kemudian diketik dan disimpan dalam sebuah *file* komputer dan diperlakukan sebagai data primer.

⁸³ Audiens di dalam pertunjukan wayang kulit cenderung disebut ‘pemerhati *pakeliran*’ karena mereka tidak hanya terdiri dari orang-orang yang menonton langsung pada sebuah pertunjukan, tetapi juga orang-orang yang mendengarkan melalui siaran radio atau rekaman audio.

⁸⁴ Lihat Gilbert J. Garraghan, *A Guide To Historical Method* (New York: Fordham University Press, 1957), 232.

Pengamatan langsung terhadap *pakeliran lakon banjaran* merupakan bagian terpenting bagi sebuah penelitian seni pertunjukan, karena dengan demikian peneliti dapat mendeskripsi peristiwa keseniannya, sehingga data yang dipaparkan bersifat autentik. Meskipun demikian, ada beberapa pengamatan terhadap *pakeliran lakon banjaran* sajian Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro yang dilakukan melalui data rekaman, dengan alasan sebagai berikut.

1. *Lakon-lakon banjaran* yang disajikan oleh subjek penelitian terutama Nartasabda dan Anom Soeroto adalah pada tahun 1980-an, jauh sebelum penelitian ini dilakukan. Di samping itu juga ada beberapa *lakon banjaran* yang dipergelarkan oleh Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro di luar sepengetahuan peneliti.
2. Data rekaman mempunyai sifat lebih awet daripada data pertunjukan langsung serta dapat diputar berulang-ulang, sehingga memudahkan proses pentranskripsian.

Bahan pengamatan terdiri dari sejumlah *pakeliran lakon banjaran* karya Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro. Untuk keperluan analisis yang bersifat tekstual, karya keempat dalang tersebut dipilih dua sampai dengan tiga *lakon* yang dianggap mewakili berbagai jenis *banjaran*.

Lakon-lakon banjaran karya Nartasabda dipilih tiga *lakon*, meliputi:

1. *Banjaran Bisma* (kaset audio komersial, produksi Dahlia Record, 1977), menceritakan perjalanan hidup tokoh Bisma sejak lahir sampai dengan gugur di dalam *Baratayuda*.
2. *Banjaran Drona* (kaset audio komersial, produksi Dahlia Record, 1981), menceritakan perjalanan hidup tokoh Drona sejak menjadi guru Pandhawa–Kurawa sampai dengan kehidupannya di alam penantian pasca *Baratayuda*.
3. *Banjaran Bima* atau *Bima Kelana Jaya* (kaset audio komersial, produksi Dahlia Record, 1981), menceritakan perjalanan hidup tokoh Bima sejak lahir sampai dengan mengakhiri *Baratayuda* dengan membunuh Duryudana.

Lakon-lakon banjaran karya Anom Soeroto dipilih dua *lakon*, meliputi:

1. *Kakrasana Winisudha* (kaset audio komersial, produksi Fajar Record, 1983), menceritakan perjalanan hidup Kakrasana sejak hidup sebagai pertapa di Pertapaan Rewantaka sampai dengan dinobatkan menjadi Raja Mandura.
2. *Banjaran Gathutkaca* (VCD, rekaman pentas dalam rangka Ulang Tahun STKIP Jakarta, tanggal 1 Januari 2007 di TMII Anjungan Jawa Timur), menceritakan perjalanan hidup

Gathutkaca sejak bayi sampai dengan dinobatkannya menjadi Raja Pringgadani.⁸⁵

Lakon-lakon banjaran karya Manteb Soedharsono dipilih dua *lakon*, meliputi:

1. *Banjaran Drupadi* atau *Sejatiné Drupadi* (VCD, rekaman pentas dalam rangka sosialisasi pembiayaan rumah bagi masyarakat umum oleh Kementerian Negara Perumahan Rakyat bekerja sama dengan PT. Sarana Multi Griya Finansial Persero dan RRI Pusat Jakarta, tanggal 23 Oktober 2009 di Jakarta), menceritakan perjalanan hidup Drupadi sejak diperistri oleh Puntadewa sampai dengan ia melunasi nazarnya dalam *Baratayuda* berkeramas darah Dursasana.
2. *Bima Bangkit* (DVD, rekaman pentas dalam rangka apresiasi seni pedalangan oleh Jurusan Pedalangan ISI Surakarta bekerja sama dengan Yayasan Kertagama Jakarta, tanggal 16 Januari 2011 di Pendapa ISI Surakarta), menceritakan perjalanan hidup Bima sejak bayi dan dibuang ke Hutan Tikbrasara sampai dengan ia membuka Wanamarta untuk pemukiman Pandhawa.

⁸⁵ Pada pentas tersebut terutama *budhalan* dan *perangan*, dalang digantikan oleh Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji, putra Anom Soeroto. Meskipun demikian, adegan-adegan pokok dan bagian inti *lakon* tetap disajikan oleh Anom Soeroto.

Lakon-lakon banjaran karya Purbo Asmoro dipilih dua *lakon*, meliputi:

1. *Banjaran Kunthi* (VCD, rekaman pentas dalam rangka memperingati seribu hari meninggalnya Suharni Sabdawati, tanggal 30 November 2008 di Gondang Sragen), menceritakan perjalanan hidup Kunthi sejak lahir sampai dengan muksa (pasca *Baratayuda*).
2. *Banjaran Dasamuka* (VCD, rekaman pentas dalam rangka Dies Natalis Universitas Sebelas Maret Surakarta, tanggal 20 Maret 2010 di Surakarta), menceritakan perjalanan hidup Dasamuka sejak lahir sampai dengan kematiannya di tangan Ramawijaya dalam episode *Brubuh Ngalengka*.

Perlu diketahui bahwa *Banjaran Kunthi* dan *Banjaran Dasamuka* meskipun sama-sama *banjaran tokoh* dari lahir sampai dengan mati tetapi dipentaskan dalam situasi dan kondisi berbeda. *Banjaran Kunthi* dipentaskan di kalangan seniman—khususnya para dalang—dan didukung oleh *pengrawit* dan *swarawati* yang bukan kerabat kerjanya, sedangkan *Banjaran Dasamuka* dipentaskan di kalangan umum—khususnya lingkungan kampus—dan didukung oleh kerabat kerjanya (Sanggar Mayangkara pimpinan Purbo Asmoro). Perbandingan ini perlu dilakukan untuk melihat persamaan dan perbedaan *garap pakelirannya*.

Perlu diinformasikan, bahwa dari sembilan rekaman yang dijadikan objek kajian, ada empat rekaman yang berjenis audio, yakni tiga rekaman *pakeliran* Nartasabda dan satu rekaman *pakeliran* Anom Soeroto. Rekaman *pakeliran* yang berjenis audio memang memiliki sifat berbeda dengan rekaman *pakeliran* yang berjenis audio-visual, yakni tidak dapat diamati gerak-gerik atau tindakan tokoh-tokoh wayangnya dalam *pakeliran*. Meskipun demikian bukan berarti peristiwa *pakelirannya* tidak dapat dibaca oleh pengamat, karena kekuatan ekspresi *pakeliran* tradisi terletak pada bahasa verbal dalang (baca: *catur*). Melalui narasi dalang dan dialog atau monolog tokoh wayang, dapat dibayangkan bagaimana tokoh-tokoh wayang itu bertindak atau peristiwa *pakeliran* itu terjadi.⁸⁶ Dalam *pakeliran* tradisi, hal-hal yang berhubungan dengan pemanggungan secara konvensional telah dipahami, baik oleh dalang maupun pengamatnya. Oleh karena itu, rekaman audio dapat dipandang sebagai sebuah teks pertunjukan yang sama kejelasannya dengan rekaman audio-visual.

Data-data yang terkumpul dari studi pustaka, wawancara, dan pengamatan kemudian diseleksi, dipilah-pilah, dan diklasifikasi menurut sifat dan jenisnya. Dari studi pustaka dan wawancara ditemukan berbagai informasi antara lain tentang terminologi

⁸⁶ Bandingkan dengan Bakdi Soemanto, *Godot di Amerika dan Indonesia, Suatu Studi Banding* (Jakarta: Grasindo, 2002), 43.

banjaran, latar belakang munculnya *lakon banjaran*, sumber-sumber *lakon banjaran*, dan berbagai hal yang mempengaruhi keberadaan *lakon banjaran*. Dari pengamatan diperoleh klasifikasi *banjaran*, *sanggit lakon banjaran*, dan penggarapan unsur-unsur ekspresi *pakelirannya*.

Data yang berkaitan dengan teks pertunjukan ditranskripsi, kemudian disarikan dalam bentuk kerangka *lakon* (Jawa: *balungan lakon*), lengkap dengan keterangan gending dan *sulukannya*. Data yang bersifat kualitatif dianalisis dengan kerja secara simultan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sesuai dengan perumusan masalah, maka analisis tahap pertama adalah untuk menemukan terminologi dan jenis-jenis *banjaran*, latar belakang munculnya *lakon banjaran*, sumber *lakon banjaran*, kriteria tokoh-tokoh wayang yang dapat ditampilkan sebagai tokoh utama dalam *lakon banjaran*, dan struktur adegan *lakon banjaran*. Analisis tahap kedua, untuk menemukan hubungan intertekstual *lakon-lakon banjaran* dengan sejumlah teks hipogramnya serta kualitas *sanggit* masing-masing *lakon banjaran*, yang meliputi penstrukturan adegan dan penampilan tokoh-tokohnya. Analisis tahap ketiga, untuk menemukan peranan unsur-unsur ekspresi *pakeliran*—meliputi *catur*, *sabet*, gending, dan *sulukan*—di dalam mendukung keutuhan *garap*

lakon banjaran. Analisis tahap keempat, untuk menemukan berbagai faktor yang mempengaruhi keberadaan *lakon banjaran*. Untuk memperjelas deskripsi dan analisis data dibantu dengan gambar, diagram, dan tabel.

Analisis terhadap *sanggit* dan *garap lakon banjaran* dalam penelitian ini menggunakan metode kritik. Kata ‘kritik’ berasal dari bahasa Yunani *krinein*, yang artinya ‘memisahkan’ atau ‘memerinci’ antara nilai dan bukan nilai, antara arti dan bukan arti, atau antara baik dan buruk. Kritik mempunyai tiga aspek dasar yang saling berkaitan, meliputi: norma, nilai, dan kebebasan. Norma dan nilai hanya dapat tampil pada eksistensi bebas, objektif, tidak terpengaruh oleh objek yang dinilai. Norma mengharuskan kepada pengamat atau penilai untuk mempunyai respek terhadap nilai-nilai yang berlaku dalam lingkungan budaya tertentu serta melarang untuk menentang atau meniadakan nilai. Sebaliknya, nilai tidak mungkin ada jika tidak tampil dengan norma. Kritik memberikan kesan yang makin mendalam jika datang dari pihak yang berkompeten, yakni orang yang lebih menguasai persoalan-persoalan dan norma-norma yang berlaku pada objek yang dikritisi. Seseorang dapat melancarkan kritik jika mengetahui fakta yang akan dinilainya; menguasai norma-norma penilaian yang tepat; mempunyai gambaran, bagaimana harus

terjadi; memahami kompetensi dan inkompetensinya; mengambil jarak terhadap objek dan berpikir dengan tenang; dan melepaskan diri dari segala gejolak nafsu dan perasaannya.⁸⁷

G. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan, landasan teoretis yang ditetapkan, dan metode penelitian yang diterapkan, dibagi menjadi enam pokok bahasan sebagai berikut.

Bab I, Pengantar; disampaikan berbagai hal yang melatarbelakangi permasalahan penelitian, ruang lingkup dan perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teoretis, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II, Gambaran Umum *Lakon Banjaran*, disajikan lima subbahasan sebagai berikut. Pertama, tentang terminologi dan jenis-jenis *lakon banjaran*; kedua, tentang latar belakang munculnya penyajian *lakon* jenis *banjaran*; ketiga, tentang sumber *lakon* yang dijadikan acuan bagi penggarapan *lakon banjaran*; keempat, tentang tokoh-tokoh wayang yang dapat *dibanjarkan*; dan kelima, tentang struktur adegan *lakon banjaran*.

⁸⁷ R.C. Kwant, *Manusia dan Kritik* (Yogyakarta: Penerbit Yayasan Kanisius, 1975), 12, 15–16, 21, 78–79.

Bab III, *Sanggit Lakon Banjaran*; disajikan lima kasus *lakon banjaran* dengan berbagai jenisnya, meliputi: *banjaran wantah* karya Nartasabda dan Purbo Asmoro, *banjaran jugag* karya Anom Soeroto dan Nartasabda, dan *banjaran kalajaya* karya Manteb Soedharsono.⁸⁸ Kelima *lakon banjaran* ini dikaji hubungan intertekstualnya dengan sejumlah teks yang dijadikan hipogram. Di samping itu juga dianalisis kualitas *sanggit* masing-masing *lakon*, baik yang berkaitan dengan struktur adegan, penokohan, maupun tema dan amanat *lakonnya*.

Bab IV, *Garap Pakeliran Lakon Banjaran*; dibahas perbandingan *garap pakeliran Banjaran Bisma* karya Nartasabda dan *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro, baik dari aspek unsur-unsur ekspresi *pakelirannya* (meliputi *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*) maupun alur dramatikanya. Dari *pakeliran* kedua dalang tersebut dapat diketahui perbedaan *garap lakon banjaran* yang struktur dan teksturnya berpola *pakeliran* ‘konvensional’ dengan *garap lakon banjaran* yang struktur dan teksturnya berpola *pakeliran* ‘tradisi yang dikembangkan’.

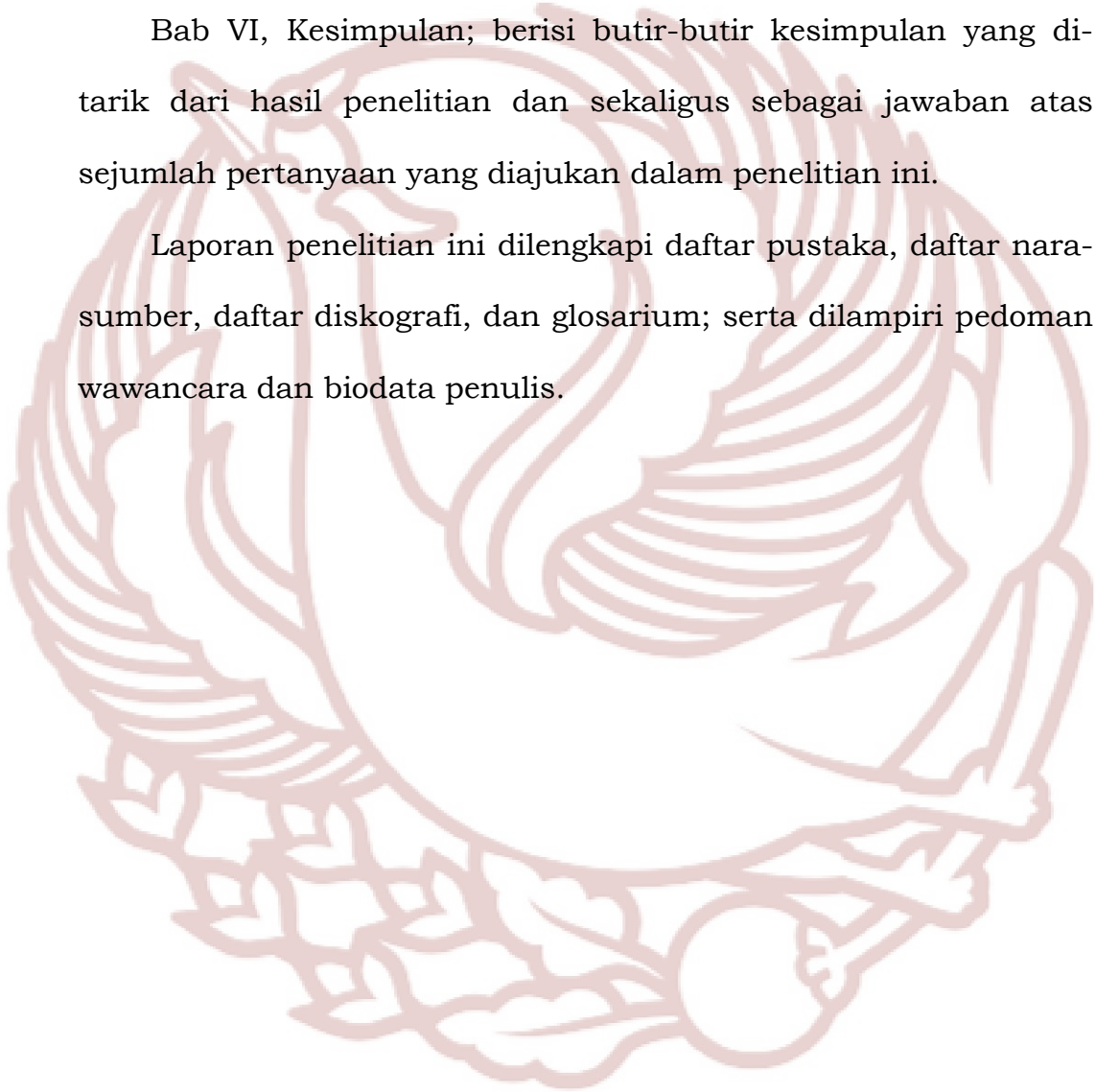
Bab V, Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberadaan *Lakon Banjaran*. Terdapat dua faktor yang berpengaruh signifikan terhadap keberadaan *garap lakon banjaran*: pertama, faktor internal,

⁸⁸ Pengertian ketiga jenis *banjaran* itu akan dijelaskan secara detail pada Bab II, hlm. 78–85.

yakni latar belakang kesenimanan dalang; dan kedua, faktor eksternal, meliputi tanggapan kalangan pedalangan dan penonton wayang terhadap *garap lakon banjaran*.

Bab VI, Kesimpulan; berisi butir-butir kesimpulan yang ditarik dari hasil penelitian dan sekaligus sebagai jawaban atas sejumlah pertanyaan yang diajukan dalam penelitian ini.

Laporan penelitian ini dilengkapi daftar pustaka, daftar nara-sumber, daftar diskografi, dan glosarium; serta dilampiri pedoman wawancara dan biodata penulis.



BAB II

GAMBARAN UMUM *LAKON BANJARAN*

A. Terminologi dan Jenis-jenis *Lakon Banjaran*

1. Terminologi *Lakon Banjaran*

Lakon berasal dari bahasa Jawa, terbentuk dari kata dasar *laku*, yang berarti 'jalan' atau 'perbuatan', mendapat akhiran *-an*. Kata *lakuan* ini kemudian luluh menjadi *lakon*. *Lakon* dalam bahasa Jawa mempunyai banyak makna, bergantung pada konteks kalimat. Misalnya kalimat: *lakoning urip*, berarti perjalanan hidup; *lagi dadi lelakon*, berarti sedang mendapat cobaan hidup; *underaning lelakon*, berarti menjadi pokok permasalahan; *saderma nglakoni*, berarti sekedar menjalankan perintah.

Lakon dalam pengertian sastra, berarti karangan berbentuk drama yang ditulis dengan maksud untuk dipentaskan; dalam hal ini *lakon* merupakan istilah lain dari drama.¹ Pendapat lain menyatakan bahwa *lakon* adalah kisah yang didramatisasi dan ditulis untuk dipertunjukkan di atas pentas oleh sejumlah pemain.²

¹ Panuti Sudjiman (ed.), *Kamus Istilah Sastra* (Jakarta: PT. Gramedia, 1984), 46.

² Riris K. Sarumpaet, *Istilah Drama dan Teater* (Jakarta: Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra Universitas Indonesia, 1977), 35.

Menurut *Ensiklopedi Indonesia*, *lakon* ialah:

Peristiwa nyata atau karangan yang disampaikan kembali di dalam pentas dengan tindak-tanduk (mimik atau pantomimik) melalui benda perantara hidup (manusia) atau benda mati (boneka atau wayang) sebagai pemain. Demi kesempurnaan komunikasi dengan publik, *lakon* itu dilengkapi dengan wacana timbal balik (dialog) atau tunggal (monolog) diiringi dengan tata suara, musik (gamelan), dan cahaya. Pada *lakon* tradisi diperkuat dengan antawacana sebagai prolog dan suluk. Dalam pertunjukan ini, *lakon* dipimpin oleh dalang (sutradara), dan *lakon* sendiri merupakan benda-benda mati.³

Lakon menurut para sastrawan merupakan salah satu jenis sastra, di samping novel, roman, cerita pendek, puisi, dan sebagainya. *Lakon* selain memiliki elemen-elemen meliputi plot, watak, dan tema seperti halnya novel dan roman pada umumnya, juga mempunyai prinsip konstruksi dan kaidah-kaidah teknik drama yang diarahkan pada kebutuhan penyajian terutama pemeranan tokoh-tokoh beserta dialog-dialognya.⁴

Istilah *lakon* yang berarti cerita yang dipentaskan juga banyak digunakan dalam genre-genre pertunjukan di Asia Tenggara, antara lain: *lakon nai* (Thailand), *lakon nang nai* (Thailand), *lakon jatri* (Thailand), *lakon nok* (Thailand), *lakon dukdamban* (Thailand),

³ Hassan Sadhily, *Ensiklopedi Indonesia* (Jakarta: PN. Balai Pustaka, 1983), 1943.

⁴ Boen Sri Oemarjati, *Bentuk Lakon dalam Sastra Indonesia* (Jakarta: Gunung Agung, 1971), 61.

lakon kawl (Kamboja), dan *lakon bassac* (Kamboja).⁵ Dengan demikian, *lakon* adalah suatu jenis cerita, baik dalam bentuk tertulis ataupun tidak tertulis, yang terutama ditujukan untuk dipentaskan, bukan dibaca. *Lakon* tertulis merupakan suatu jenis karya sastra yang terdiri dari dialog antar-para pelakon dan latar belakang kejadian. *Lakon* tidak tertulis biasanya diambil dari cerita yang sudah umum diketahui dan hanya menjabarkan secara umum jalan cerita serta karakter-karakter dalam cerita tersebut.

Lakon di kalangan seni pertunjukan tradisional Jawa termasuk pedalangan dapat mempunyai arti bermacam-macam, bergantung pada konteks pembicaraan. Pertama, *lakon* dapat berarti judul atau nama repertoar cerita yang disajikan, seperti terungkap dalam pertanyaan: "*lakoné apa?*" (*lakonnya apa?*). Kedua, *lakon* dapat berarti alur atau jalannya cerita, sebagaimana terungkap dalam pertanyaan: "*lakoné piyé?*" (*lakonnya bagaimana?*). Ketiga, *lakon* juga dapat berarti tokoh utama pada keseluruhan peristiwa di dalam sebuah cerita yang disajikan, seperti terungkap dalam pertanyaan: "*lakoné sapa?*" (*lakonnya siapa?*).⁶

⁵ R.M. Soedarsono dalam kata pengantar untuk James R. Brandon, *Jejak-jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara* (Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional Universitas Pendidikan Indonesia, 2003), xiv.

⁶ Lihat Kuwato, "Tinjauan Pakeliran Padat Palguna-Palgunadi Karya Bambang Murtiyoso DS" (Laporan Penelitian STSI Surakarta, tidak diterbitkan, 1990), 6; Bambang Murtiyoso dan Suratno, "Studi tentang

Berdasarkan ketiga definisi tersebut, definisi pertama dan kedua adalah definisi yang paling sering digunakan dalam pembicaraan tentang *lakon* wayang. Jarang sekali orang mempertanyakan tentang tokoh siapa yang berperan dalam sebuah repertoar *lakon*. Bahkan beberapa repertoar *lakon* konvensional ada yang tidak menunjukkan sinkronisasi antara judul *lakon* dan tokoh utama yang berperan di dalam cerita. Misalnya dalam *lakon Gendreh Kemasan*. Peran utama dalam *lakon* ini bukan Arjuna yang menjadi penjual sirih di pasar Negeri Wiratha bernama Gendreh Kemasan, melainkan Abimanyu yang mengabaikan istrinya (Dewi Siti Sendari) karena kawin lagi dengan putri Wiratha bernama Dewi Utari.

Kata *banjaran* berasal dari kata dasar ‘banjar’ yang ditambah dengan akhiran ‘-an’. *Banjar* berarti jajar, deret, leret, atau baris.⁷ Dengan demikian, *banjaran* berarti sesuatu yang dijejer atau di-deret memanjang. Mula-mula istilah *banjaran* berasal dari dunia pertanian, untuk menyebut ikatan bibit padi yang ditata berderet-

Repertoar *Lakon* Wayang yang Beredar Lima Tahun Terakhir di Daerah Surakarta” (Laporan Penelitian Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia, tidak diterbitkan, 1992), 20; juga Bambang Murtiyoso, dkk., *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Citra Etnika, 2004), 63–64.

⁷ Lihat W.J.S. Poerwodarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1938), 28; juga Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), 77.

deret memanjang sebelum ditanam. Di pedesaan Jawa juga dikenal sebuah desa yang disebut *désa banjar dawa*, yakni sederetan dua sampai dengan empat desa yang tidak terpisahkan oleh tanah pertanian.

Kata *banjaran* pertama kali diserap ke dalam dunia seni pertunjukan pada tahun 1977 oleh Nartasabda, untuk menyebut sederetan *lakon* wayang yang menggambarkan perjalanan hidup tokoh tertentu sejak lahir sampai dengan mati dalam satu kesatuan pentas.⁸ Cerita yang disajikan oleh Nartasabda pada waktu itu adalah *Banjaran Bisma*, menceritakan biografi tokoh Bisma sejak lahir sampai dengan kematiannya di medan pertempuran Kurusetra.

Kata *banjaran* selanjutnya juga diserap ke dalam dunia sastra, digunakan pertama kali oleh Darmanto Jatman (1997) untuk menyebut kumpulan sajak-sajaknya yang diterbitkan dalam satu buku. Ada dua buku kumpulan sajak Darmanto Jatman yang menggunakan istilah *banjaran*, yakni *Isteri* dan *Sori Gusti*.⁹ Kata '*banjaran*' dalam *Isteri* digunakan oleh Darmanto Jatman melalui kata pengantarnya, untuk menyebut kumpulan sajak-sajaknya sejak tahun 1960 sampai dengan 1997. Adapun istilah

⁸ Murtiyoso dan Suratno, 1992, 61.

⁹ Lihat Darmanto Jatman, *Isteri* (Jakarta: PT. Grasindo, 1997); dan Darmanto Jatman, *Sori Gusti* (Semarang: Limpad, 2002).

banjaran dalam *Sori Gusti*, dipakai oleh Triyanto Triwikromo selaku penyunting buku sebagai tanda bab atau pengelompokan sajak-sajak Darmanto Jatman,¹⁰ dan dipergunakan sebagai judul esai Adriani S. Soemantri dalam buku itu, yakni “Banjaran Darmanto Jatman.”

Bertolak dari kasus *lakon-lakon banjaran* karya Nartasabda yang mengisahkan perjalanan hidup tokoh utamanya dari lahir sampai dengan mati, kemudian muncul pemikiran Anom Soeroto untuk menciptakan *lakon banjaran* dalam bentuk yang lain. Pada tahun 1980 ia menciptakan *lakon Narayana Kridha Brata*, yang berisi gabungan dua repertoar *lakon* dalam satu kesatuan pentas, meliputi: *Narayana Meguru* dan *Alap-alapan Rukmini*. Pada tahun yang sama ia menggabungkan tiga repertoar *lakon* tentang kehidupan tokoh Kakrasana dalam satu kesatuan pentas, meliputi: *Wasi Jaladara*, *Patiné Prabu Nagakilat*, dan *Kakrasana Winisudha*, yang diberi judul *Sang Kakrasana*.

¹⁰ Buku ini terbagi dalam tujuh *banjaran* sebagai berikut. *Banjaran pertama* berisi pencarian, pergulatan, permenungan, perlawanan, penemuan, kegelisahan, dan kepasrahan seorang Darmanto Jatman kepada Tuhan. *Banjaran kedua* mengekspos masalah-masalah percintaan antara lawan jenis. *Banjaran ketiga* mengungkap tentang pentingnya pesiar, melancong, atau tamasya, yakni mencari pengalaman hidup. *Banjaran keempat* menyoroti sikap seseorang dalam menghadapi perubahan zaman. *Banjaran kelima* mengangkat berbagai masalah sosial, ekonomi, dan politik dalam masyarakat kita. *Banjaran keenam* dan *ketujuh*, lebih dimaksudkan sebagai keberagaman renungan dan penemuan jatidiri Darmanto ketika memasuki usia senja dan menjadi manusia modern di tengah masyarakat madani.

Perkembangan *lakon banjaran* ternyata tidak berhenti dalam dua bentuk sebagaimana yang telah disebutkan di atas. Nartasabda pada tahun 1981 menciptakan *lakon banjaran* dalam bentuk yang lain lagi. Nartasabda dengan mengangkat tokoh Drona ia mengisahkan peristiwa kehidupan Drona dari masa kejayaan Drona (sebagai guru Pandhawa dan Kurawa) sampai dengan kematiannya di medan Kurusetra (*lakon Drona Gugur*). *Lakon* ini diberi judul *Banjaran Drona*.

2. Jenis-jenis *Lakon Banjaran*

Berdasarkan fase kehidupan tokoh utama yang terungkap di dalam sebuah *lakon*, penggarapan *lakon* jenis *banjaran* tidak hanya mengungkapkan kehidupan tokoh wayang dari lahir sampai dengan meninggal, atau pada masa-masa kejayaannya saja, seperti yang ditulis oleh Bambang Murtiyoso dan Suratno.¹¹ *Lakon-lakon banjaran* dapat diklasifikasi menjadi tiga bentuk sebagai berikut.

Pertama, *lakon banjaran* yang menceritakan peristiwa kehidupan tokoh dari lahir sampai dengan mati, dalam penelitian ini

¹¹ Murtiyoso dan Suratno, 1992, 61–62.

disebut *banjaran wantah*.¹² *Lakon banjaran* jenis pertama ini dapat disebutkan sebagai berikut.

1. Karya Nartasabda, meliputi: *Banjaran Bisma*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Bisma sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (1977); *Banjaran Karna*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Karna sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (1978); *Banjaran Arjuna*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Arjuna sejak lahir sampai dengan muksa pasca *Baratayuda* (1980); dan *Banjaran Gathutkaca*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gathutkaca sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (1981).¹³
2. Karya Manteb Soedharsono, meliputi: *Banjaran Karna*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Karna sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (1989); *Banjaran Gathutkaca* atau *Prawira Kusuma Nagara*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gathutkaca sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (1990); *Banjaran Bisma*,

¹² Istilah yang diberikan oleh peneliti untuk keperluan studi ini. Kata *wantah* dalam kasus *banjaran* ini diambil dari istilah *sulukan* gaya Surakarta. Dalam *sulukan pakeliran* gaya Surakarta terdapat istilah *sulukan wantah*, yakni jenis *sulukan* utuh, yang ditampilkan apa adanya, tanpa pengurangan. Misalnya *Pathet Nem Wantah*, *Pathet Sanga Wantah*, dan *Pathet Manyura Wantah*.

¹³ Sunu Sudarsono, wawancara tanggal 2 Februari 2008 di Sumber, Banjarsari, Surakarta.

yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Bisma sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (1991); *Banjaran Gandamana*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gandamana sejak lahir sampai dengan gugur dalam sebuah sayembara perang melawan Bratasena (2009); dan *Banjaran Abiyasa* atau *Abiyasa Dhalang Sejati*, mulai dari *Palasara Krama* sampai dengan *Abiyasa Muksa*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Abiyasa sejak lahir sampai dengan muksa pasca *Baratayuda* (2010).¹⁴

3. Karya Purbo Asmoro, meliputi: *Banjaran Ramabargawa*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Ramabargawa sejak lahir sampai dengan menjadi dewa pasca peperangannya dengan Dewabrata (1995); *Banjaran Srikanthi*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Srikanthi sejak lahir sampai dengan kematiannya oleh Aswatama pada masa terakhir *Baratayuda* (2003); *Banjaran Sangkuni*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Sangkuni sejak lahir sampai dengan kematiannya dalam *Baratayuda* (2004); *Banjaran Karna*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Karna sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (2004); *Banjaran Bisma*, yang menceritakan perjalanan

¹⁴ Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 6 Juli 2010 di Perumahan Permata Buana, Colomadu, Karanganyar.

hidup tokoh Bisma sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (2004); *Banjaran Bima*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Bima sejak lahir sampai dengan muksa pasca *Baratayuda* (2005); *Banjaran Arjuna*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Arjuna sejak lahir sampai dengan muksa pasca *Baratayuda* (2005); *Banjaran Drona*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Drona sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (2005); *Banjaran Baladéwa*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Baladewa sejak lahir sampai dengan muksa pasca *Baratayuda* (2005); *Banjaran Abimanyu*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Abimanyu sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (2005); *Banjaran Anoman*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Anoman sejak lahir sampai dengan kematiannya pada zaman Kerajaan Kediri (2006); *Banjaran Salya*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Salya sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda* (2006); *Banjaran Dasamuka*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Dasamuka sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Brubuh Ngalengka* (2007); *Banjaran Wisanggeni*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Wisanggeni sejak lahir sampai dengan kematiannya

menjelang *Baratayuda* (2007); *Banjaran Kunthi*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Kunthi sejak lahir sampai dengan muksa pasca *Baratayuda* (2008); dan *Banjaran Gandamana*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gandamana sejak lahir sampai dengan gugur dalam sebuah sayembara perang melawan Bratasena (2010).¹⁵

Kedua, *lakon banjaran* yang menceritakan peristiwa kehidupan tokoh pada fase tertentu: sejak lahir sampai dengan masa dewasa, atau sejak masa dewasa sampai dengan kematiannya. Bentuk *lakon banjaran* yang kedua tersebut dalam penelitian ini disebut *banjaran jugag*.¹⁶ *Banjaran jugag* dari lahir sampai dengan masa dewasa dapat disebutkan sebagai berikut.

1. Karya Nartasabda, terdiri dari satu *lakon* yakni *Banjaran Bima* atau *Bima Kelana Jaya*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Bima sejak lahir sampai dengan membunuh Duryudana dalam *Baratayuda* (1981).¹⁷

¹⁵ Kitsie Emerson, "Record Pentas Banjaran Ki Purbo Asmoro, Juni 2004 s.d. Sekarang (2010)," catatan pribadi yang secara khusus diberikan kepada peneliti untuk keperluan disertasi ini.

¹⁶ Istilah yang diberikan oleh peneliti untuk keperluan studi ini. Kata *jugag* dalam kasus *banjaran* ini diambil dari istilah *sulukan* gaya Surakarta. Dalam *sulukan pakeliran* gaya Surakarta terdapat istilah *sulukan jugag*, yakni jenis *sulukan* yang diperpendek, tidak utuh. Misalnya *Pathet Nem Jugag*, *Pathet Sanga Jugag*, dan *Pathet Manyura Jugag*.

¹⁷ Sunu Sudarsono, wawancara tanggal 2 Februari 2008.

2. Karya Anom Soeroto, terdiri dari satu *lakon* yakni *Banjaran Gathutkaca*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gathutkaca sejak lahir sampai dengan menjadi raja di Pringgadani pasca kematian Brajadenta dan Brajamusthi (2008).
3. Karya Manteb Soedharsono, meliputi: *Banjaran Durgandini*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Durgandini sejak lahir sampai dengan perkawinannya dengan Sentanu (1997); *Banjaran Gathutkaca*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gathutkaca sejak lahir sampai dengan menjadi raja di Pringgadani (2003); dan *Banjaran Bima* atau *Bima Bangkit*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Bima sejak lahir sampai dengan membuka Wanamarta sebagai kerajaan Pandhawa (2007).¹⁸
4. Karya Purbo Asmoro, meliputi: *Banjaran Gathutkaca*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gathutkaca sejak lahir sampai dengan menjadi raja di Pringgadani (2004); *Banjaran Gathutkaca*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gathutkaca sejak lahir sampai dengan perkawinannya dengan Pregiwa (2006); *Banjaran Kresna*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Kresna sejak lahir sampai dengan ia

¹⁸ Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 6 Juli 2010.

menjadi sais Arjuna pada saat membunuh Karna dalam *Baratayuda* (2008); dan *Banjaran Gathutkaca*, yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Gathutkaca sejak lahir sampai dengan menjadi raja di Kahyangan (2008).¹⁹

Adapun *banjaran jugag* dari masa dewasa sampai dengan kematiannya, terdapat dalam *lakon Banjaran Drona*, karya Nartasabda (1981), yang menceritakan peristiwa kehidupan Drona sejak menjadi guru Pandhawa dan Kurawa sampai dengan kenaikannya ke surga—atas pertolongan Wrekudara—pasca *Baratayuda*.

Ketiga, *lakon banjaran* yang menceritakan peristiwa kehidupan tokoh pada masa-masa kejayaannya saja. Bentuk *lakon banjaran* yang ketiga ini disebut *banjaran kalajaya*.²⁰ Contoh *lakon* jenis ini dapat disampaikan sebagai berikut.

1. Karya Anom Soeroto, meliputi: *Narayana Kridha Brata*, yang menceritakan peristiwa kehidupan tokoh Narayana sejak berguru kepada Padmanaba sampai dengan perkawinannya dengan Rukmini (1980); dan *Sang Kakrasana*, yang menceritakan peristiwa kehidupan tokoh Kakrasana sejak

¹⁹ Kitsie Emerson, "Record Pentas Banjaran Ki Purbo Asmoro, Juni 2004 s.d. Sekarang (2010)," catatan pribadi, tidak dipublikasikan.

²⁰ Istilah *kalajaya* menurut Timbul Hadiprayitna—dalang populer yang *pakelirannya* bergaya Yogyakarta—berarti 'masa kejayaan'; lihat Murtiyoso dan Suratno, 1992, 62.

bertapa di Gunung Rewantaka bergelar Wasi Jaladara sampai dengan dinobatkan menjadi Raja Mandura bergelar Prabu Baladewa (1980).²¹

2. Karya Manteb Soedharsono, terdiri dari satu *lakon* yakni *Banjaran Drupadi* atau *Sejatiné Drupadi*, yang menceritakan peristiwa kehidupan tokoh Drupadi sejak perkawinannya dengan Puntadewa sampai dengan ia melepas nazar berkeramas darah Dursasana dalam *Baratayuda* (2009).
3. Karya Purbo Asmoro, terdiri dari satu *lakon* yakni *Sang Kakrasana*, yang menceritakan peristiwa kehidupan tokoh Kakrasana sejak membunuh Kangsa sampai dengan perkawinannya dengan Erawati (2010).

Berdasarkan data-data tersebut dapat disimpulkan, bahwa *lakon banjaran* adalah salah satu bentuk sajian *lakon* wayang yang mengisahkan peristiwa kehidupan salah satu tokoh secara berkeseinambungan dalam satu kesatuan pentas. Pengertian “peristiwa kehidupan tokoh” di sini dapat berarti dari lahir sampai dengan mati atau pada fase kehidupan tertentu. Yang penting bahwa peristiwa-peristiwa kehidupan tersebut diajar dalam satu kesatuan *lakon*. Oleh karena itu, penyajian dua atau tiga *lakon* dalam satu kesatuan pentas pun sudah dapat dikategorikan

²¹ Anom Soeroto, wawancara tanggal 11 September 2009 di Pagerjuran, Musuk, Boyolali.

banjaran.²² Hal ini berbeda dengan kasus *Banjaran Bima* yang pernah disajikan oleh Manteb Soedharsono pada tahun 1987 di Bentara Budaya, Jakarta, selama dua belas bulan secara berturut-turut, yang terdiri dari: *Bima Bungkus*, *Balé Sigala-gala*, *Gandamana Sayembara*, *Babad Wanamarta*, *Sesaji Raja Suya*, *Déwaruci*, *Bimasuci*, *Pandhawa Dhadhu*, *Wirathaparwa*, *Dursasana Jambak*, *Duryudana Gugur*, dan *Pandhawa Muksa*. Penyajian *lakon* seperti ini lebih tepat disebut “Serial Bima,” karena tidak menjadi satu kesatuan pentas.

B. Latar Belakang Munculnya *Lakon Banjaran*

Lakon banjaran muncul sebagai salah satu bentuk penyajian *lakon* wayang kulit *purwa* tidak terlepas dari ketokohan Nartasabda sebagai seniman pedalangan Jawa. Ia adalah sosok seniman seni pertunjukan yang ‘superkreatif’ dan berani melakukan perubahan-perubahan terhadap tradisi kesenian baik pedalangan maupun karawitan. Ia menciptakan *lakon banjaran* bermula dari adanya dialog sambil lalu antara dirinya dengan Bambang Murtiyoso, salah seorang mahasiswa Jurusan Pedalang-

²² Panut Sosro Dharmoko, wawancara tanggal 25 November 2003 di forum *Rebo Legèn*, Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura; juga pernyataan Purbo Asmoro, Bambang Suwarno, dan Sumanto pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

an ASKI Surakarta, pada sebuah festival *kethoprak* se-Jawa Tengah dan DIY di Auditorium SMKI Negeri Surakarta pada awal tahun 1977. Di sela-sela kegiatan mereka sebagai juri festival *kethoprak*, Nartasabda bertanya kepada Murtiyoso tentang kegiatan yang sedang berlangsung di Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta pada saat itu. Dijawab oleh Murtiyoso bahwa ASKI masih terus konsentrasi menggarap '*pakeliran* padat'. Selanjutnya Murtiyoso menawarkan sebuah gagasan tentang *garap lakon* yang menyajikan perjalanan hidup tokoh wayang sejak lahir sampai dengan mati dalam satu kesatuan pentas, yang dalam karya sastra dapat dianalogkan dengan 'roman'. Gagasan Murtiyoso itu tidak ditanggapi oleh Nartasabda, tetapi beberapa bulan kemudian muncul rekaman audio karya pedalangan Nartasabda yang diberi judul *Banjaran Bisma* (1977), yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Bisma sejak lahir sampai dengan gugur dalam *Baratayuda*.²³

Pemadatan penyajian serial *lakon* wayang menjadi bentuk *banjaran* bukan persoalan yang mudah. Dalang di samping harus hapal berbagai repertoar *lakon* dan menguasai serial *lakon*

²³ Bambang Murtiyoso, pernyataan pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta. Menurut Ledjar Subroto (wawancara tanggal 26 Januari 2011 di Sosrokusuman, Yogyakarta), *lakon banjaran* karya pertama Nartasabda adalah *Banjaran Bima*, yang dipentaskan Nartasabda di TVRI Stasiun Yogyakarta, dengan sponsor Anggur Orang Tua.

wayang, juga harus mampu menata struktur adegannya yang sudah barang tentu berbeda dengan struktur adegan *lakon* tradisi yang disajikan per episode. Selain itu, juga bagaimana cerita yang dipersingkat itu tampak utuh, tidak ada sesuatu yang hilang, dan tersajikan dengan menarik. Persoalan ini tidak jauh berbeda dengan penggarapan '*pakeliran padat*' yang berorientasi pada efektivitas *garap*, baik *lakon*, *catur*, *sabet*, *gending*, maupun *sulukan*.

Berdasarkan dimensi waktu (*setting of time*), munculnya *lakon banjaran* sezaman dengan munculnya '*pakeliran padat*', yakni pada paro kedua tahun 1970-an.²⁴ Sebelum Nartasabda menciptakan *lakon banjaran* pada akhir tahun 1977, para mahasiswa Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta di bawah arahan S.D. Humardani (Ketua ASKI Surakarta pada waktu itu) pada tahun 1975 telah menciptakan '*pakeliran padat*'. Karya pertama yang berhasil dipentaskan keliling Eropa Barat pada tahun 1976 adalah *lakon Rama*, yang diangkat dari serial *Ramayana* mulai dari *Sinta Ilang* sampai dengan *Brubuh Ngalengka*. *Lakon* ini disajikan oleh Bambang Suwarno dalam bentuk '*pakeliran padat*' berdurasi dua jam.²⁵

²⁴ Lihat Sudarko, *Pakeliran Padat: Pembentukan dan Penyebarannya* (Surakarta: Citra Etnika, 2003).

²⁵ Murtiyoso dan Suratno, 1992, 62.

Berdasarkan dimensi tempat (*setting of place*), baik *lakon banjaran* maupun ‘*pakeliran padat*’ sama-sama muncul di lingkungan budaya Surakarta. Nartasabda meskipun pada saat itu telah meninggalkan tempat kelahirannya yakni Wedi, Klaten, dan berdomisili di Semarang, tetapi gaya pedalangannya tetap bertumpu pada *pakeliran* gaya Surakarta; bukan *pakeliran* gaya pesisir dan juga bukan *pakeliran* gaya Yogyakarta. Demikian juga ‘*pakeliran padat*’, sangat jelas muncul di lingkungan budaya Surakarta. Bahkan dengan kedudukan kampus ASKI Surakarta pada saat itu berada di lingkungan Karaton Surakarta Hadiningrat—yakni menempati bangunan Pagelaran Sasana Sumewa, Sitihiinggil, dan Sasanamulya—dapat dikatakan bahwa ‘*pakeliran padat*’ muncul di tengah-tengah kehidupan budaya karaton yang saat itu telah mulai ‘mencair’. Sebuah pertanyaan yang menarik untuk diungkap berkaitan dengan kedua kasus tersebut—terutama munculnya *lakon banjaran*—ialah: “Mengapa perubahan orientasi kesenian tradisi khususnya pertunjukan wayang kulit *purwa* justru berawal dari sebuah lingkungan budaya yang sebelumnya sangat kukuh memegang konvensi pedalangan?” Untuk menjawab pertanyaan ini perlu dikemukakan kilas balik kehidupan seni pedalangan ‘tempo doeloe’ sampai dengan awal tahun 1970-an.

Konsep *devaraja* yang dianut oleh sebagian besar kerajaan-kerajaan di Asia Tenggara pada masa lalu, pada hakikatnya telah meresap ke dalam dunia kesenian tradisi khususnya wayang. Dalam konsep ini raja merupakan pernyataan kekuasaan Illahi dan hamba raja mengambil bagian kekuasaan ini sesuai dengan jauh dekatnya mereka dari singgasana.²⁶ Konsep *devaraja*—atau yang di Jawa lebih dikenal dengan konsep *ratu gung binathara*—tersebut selain melahirkan konsep-konsep tentang tatanan sosial, budaya, dan ekonomi, juga melahirkan konsep estetika seni pertunjukan.²⁷ Bentuk dan isi seni pertunjukan istana merupakan manifestasi dari ideologi raja atau bangsawan yang kemudian menjadi salah satu model tingkah laku dalam berkesenian.²⁸ Semakin dekat seseorang atau sekelompok orang dengan pusat kekuasaan (kerajaan), maka semakin patuh pulalah ia atau mereka pada aturan-aturan atau konvensi-konvensi yang digariskan oleh raja atau para bangsawan kerajaan.

Pada saat Karaton Surakarta di bawah pemerintahan S.I.S.K.S. Paku Buwana X (1893–1939) dan Kadipaten Mangku-

²⁶ Lihat Benedict R.O'G. Anderson, *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa* (Yogyakarta: Qalam, 2000), 13.

²⁷ R.M. Soedarsono, "Raja dan Seni: Pengaruh Konsepsi Kenegaraan terhadap Seni Pertunjukan Istana," *Kabanaran*, Jurnal Kebudayaan Vol. 1 (September, 2001), 23.

²⁸ I Made Bandem, "Drama Tari Gambuh Sebuah Cerminan Kehidupan Istana," *Kabanaran*, Jurnal Kebudayaan Vol. 1 (September, 2001), 39.

nagaran di bawah pemerintahan K.G.P.A.A. Mangkunagara VII (1916–1944), kehidupan seni pedalangan sangat membanggakan. Baik Paku Buwana X maupun Mangkunagara VII selain bertindak sebagai patron dan pembina seni pedalangan, juga mampu memberikan dukungan dana untuk keperluan pelestarian dan pengembangan seni pedalangan. Juga yang tidak kalah penting bahwa Karaton pada saat itu didukung oleh para dalang yang berasal dari kerabat (Jawa: *sentana dalem*), putra raja (Jawa: *putra dalem*), maupun hamba raja (Jawa: *abdi dalem*). Para *sentana* dan *putra dalem* yang bertindak sebagai dalang antara lain: Danuningrat, Rajapura, Cakraningrat, Kusumadiningrat, Pakuningrat, dan Prabuwinata. Adapun para *abdi dalem* dalang antara lain: Redisuta, Madyacarita, Lebdacarita, Wignyacarita, Karyacarita, Puspacarita, dan Kenyacarita.²⁹

Peningkatan pendidikan pedalangan bagi para dalang juga menjadi perhatian Paku Buwana X dan Mangkunagara VII. Pada tahun 1923 Paku Buwana X membuka kursus pedalangan yang diberi nama *Pasinaon Dalang Surakarta* (PADASUKA), dengan para pengajar: Dutadilaga, Dipawiyata, dan Nayawirangka. Adapun Mangkunagara VII pada tahun 1931 membuka kursus pedalangan

²⁹ Soetarno dan Sarwanto, *Wayang Kulit dan Perkembangannya* (Surakarta/Sukoharjo: ISI Press bekerja sama dengan CV. Cendrawasih, 2010), 126.

yang diberi nama *Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran* (PDMN), dengan guru dalang: Mangundiwirya dan Wignyasutarna.³⁰

Peranan PADASUKA dan PDMN sebagai lembaga pendidikan dalang ternyata masih menggema hingga dua dekade pasca Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. Terbukti dalang-dalang yang telah mempunyai reputasi di daerahnya, seperti Pujasumarta (Kuwoso, Klaten), Tiksnasudarsa (Jombor, Klaten), Sutayat (Baturetno, Wonogiri), dan Sujarna Atmagunarda (Baturetno, Wonogiri) masih juga ingin meningkatkan kemampuan pedalangannya dengan cara mengikuti kursus di salah satu lembaga pendidikan pedalangan tersebut. Pujasumarta dan Tiksnasudarsa mengikuti kursus pedalangan di PADASUKA, sedangkan Sutayat dan Sujarna Atmagunarda mengikuti kursus pedalangan di PDMN.³¹ Tindakan mereka itu selain untuk meningkatkan kemampuan pedalangan, juga untuk meningkatkan prestise di kalangan masyarakat pemerhati *pakeliran*. Sebutan 'dalang *priyayi*' masih sangat didambakan oleh sebagian besar dalang pada waktu itu.

Seiring dengan semakin menurunnya wibawa Karaton Surakarta pasca pemerintahan Paku Buwana X dan Mangkunagaran

³⁰ V.M. Clara van Groenendael, *Dalang di Balik Wayang* (Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti, 1987), 53–54; Soetarno dan Sarwanto, 2010, 127.

³¹ Van Groenendael, 1987, 53–61.

pasca pemerintahan Mangkunagara VII, kedua lembaga pendidikan dalang itu pun menjadi tidak berpengaruh lagi di kalangan masyarakat pedalangan. Hal itu disebabkan para guru dalang baik di PADASUKA maupun PDMN tidak ada lagi yang memiliki reputasi kesenimanan setara dengan guru-guru dalang sebelumnya. Mereka sebagai guru dalang tetapi tidak pernah praktik mendalang di masyarakat seperti Wignyasutarna, sehingga kewibawaannya sebagai guru dalang kurang diperhitungkan di kalangan pedalangan.³² Sementara itu, tuntutan zaman telah berubah; orientasi seni pedalangan tidak lagi sebagai representasi budaya tradisional *adiluhung* yang bersifat konvensional, tetapi sebagai kesenian tradisi yang kontemporer.

Faktor lain yang tidak kalah penting adalah, bahwa pola pedalangan PADASUKA dan PDMN—yang kemudian dianggap sebagai *pakem* oleh sebagian dalang—sesungguhnya lebih diutamakan sebagai pedoman (Jawa: *tuntunan*) praktik mendalang bagi para siswa di kedua lembaga kursus pedalangan tersebut. Hal ini sebagaimana disampaikan oleh Nayawirangka (guru dalang PADASUKA) dalam prakata *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi* sebagai berikut.

³² Di antara guru-guru dalang PADASUKA dan PDMN hanya Suyatna Wignyasarana (guru dalang PDMN) yang juga bertindak sebagai dalang profesional.

*Déné tumrapipun para tjalon dalang [calon dhalang], serat wau kénging kadamel tjepengan [cepengan] kanggé sinau sagedipun dados dalang [dhalang]. Kanggénipun para sadhèrèk ingkang sampun dados dalang [dhalang], serat wau saged kapigunakaken minangka dados ular-ular kanggé ngindhakaken seserepanipun sarta kasagedanipun. Langkung-langkung kanggénipun kursus-kursus pa-sinaon ndalang [ndhalang] kados-kados boten saged nilar buku-buku tuntunan padhalangan kados serat ingkang kasebat ing nginggil punika.*³³

(Adapun bagi para calon dalang, buku ini dapat dipakai sebagai pedoman belajar mendalang. Bagi saudara-saudara yang sudah menjadi dalang, buku ini dapat dipakai sebagai acuan untuk menambah pengetahuan serta kemampuannya. Terutama bagi lembaga-lembaga kursus pedalangan, kiranya tidak dapat mengabaikan buku-buku pedoman pedalangan seperti buku ini.)

Pernyataan senada juga diungkapkan oleh Wignyasutarna (guru dalang PDMN) pada bagian pengantar *Diktat Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal Lampahan Wahju Pakem Makutarama* sebagai berikut.

*Nuwun para nupiksa, menggah sedyaning manah anggèn kita jasa [yasa] buku punika, namung njediani [nyedhiani] para siswa dalang [dhalang], sarta para warganing Panunggaling Dalang [Dhalang] Républik Indonésia. Dados tetéla bilih buku punika kénging kanggé tjetjulikan [ceculikan] aningali kawruh-kawruh ingkang kawrat dalem padalangan [padhalangan].*³⁴

(Para pembaca yang budiman, tujuan kami menyusun buku ini, sekedar untuk kepentingan para siswa dalang serta para warga Panunggaling Dhalang Republik

³³ M.Ng. Nojowirongko al. Atmotjendono, *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*, Djilid I (Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa, Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K, 1960), 5.

³⁴ Ng. Wignjosoetarno, *Diktat Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal Lampahan Wahju Pakem Makutarama* (Surakarta: Jajasan Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran, 1950), ii.

Indonesia. Jadi jelas buku ini dapat dipakai untuk melihat sekilas pengetahuan-pengetahuan yang termuat dalam pedalangan.)

Dengan demikian, tidak ada keharusan bagi dalang profesional untuk mengikuti pola pedalangan PADASUKA ataupun PDMN. Terlebih jika diamati, beberapa teknik unsur *garap pakeliran* yang dibakukan oleh PADASUKA cenderung berbeda dengan yang dibakukan oleh PDMN.³⁵ Hal itu membuktikan bahwa ‘pakem pedalangan’ cenderung arbitrer.

Faktor-faktor tersebut secara tidak langsung memberi motivasi kepada Nartasabda di dalam ‘penciptaan baru’ bentuk sajian *lakon* wayang kulit *purwa* yang kemudian disebut *banjaran*. Masa pengembaraan Nartasabda sebagai seniman *tobong* selama hampir dua dekade (1936–1954) dan sebagai dalang wayang kulit yang sampai dengan 1977 telah berjalan lebih dari dua dekade, merupakan bekal yang sangat lengkap baginya untuk mencipta-

³⁵ Beberapa contoh kasus yang dapat dikemukakan di sini misalnya posisi *tanceban kayon* pada masing-masing *pathet*. Bagi pedalangan gaya PADASUKA, *tanceban kayon* dalam *pathet nem* condong ke kanan, dalam *pathet sanga* tegak lurus, dan dalam *pathet manyura* condong ke kiri; sedangkan bagi pedalangan PDMN, *tanceban kayon* dalam *pathet nem* condong ke kiri, dalam *pathet sanga* tegak lurus, dan dalam *pathet manyura* condong ke kanan. Contoh lain: *sulukan Pathet Jingking* bagi pedalangan PADASUKA digunakan untuk menyertai tokoh wayang *bambangan jangkah* misalnya Abimanyu, sedangkan bagi pedalangan PDMN digunakan untuk menyertai tokoh wayang *bambangan bokongan* misalnya Arjuna. Sebaliknya, *sulukan Sendhon Bimanyu* bagi pedalangan PADASUKA digunakan untuk menyertai tokoh wayang *bambangan bokongan* misalnya Arjuna, sedangkan bagi pedalangan PDMN digunakan untuk menyertai tokoh wayang *bambangan jangkah* misalnya Abimanyu.

kan sesuatu yang baru di dunia pedalangan. Perubahan struktur adegan yang tidak lagi seperti *lakon* konvensional bukan merupakan hal yang tabu untuk dilakukan, mengingat sejak masa-masa awal sebagai dalang (1961) ia telah berani ‘melanggar’ konvensi dunia pedalangan yang ditetapkan oleh Keraton Surakarta dan Keraton Yogyakarta pasca Perjanjian Giyanti 1755.³⁶ Nartasabda berani memadukan dua gaya tradisi besar pedalangan Jawa (gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta), serta memasukkan unsur-unsur karawitan dari berbagai daerah (Sunda, Banyumas, Jawa Timur, bahkan Bali) ke dalam gending *pakelirannya*.

Bentuk sajian *pakeliran* yang selalu berubah dari zaman ke zaman merupakan suatu hal yang wajar terjadi dalam kehidupan seni pertunjukan, karena ‘seni yang hidup’ adalah kesenian yang dapat menyesuaikan diri dengan sistem nilai budaya yang berlaku di masyarakat. Sebagaimana dinyatakan oleh Umar Kayam, bahwa otoritas kesenian tidak semata-mata berada di tangan seniman, tetapi juga campur tangan berbagai pihak yang mau dan mampu menjaga keberlangsungannya. Setiap otoritas mempunyai spesifikasi tersendiri di dalam melestarikan pertunjukan wayang

³⁶ Pembakuan pedalangan gaya Surakarta secara resmi baru terjadi pada tahun 1923, ketika Susuhunan Paku Buwana X mendirikan PADASUKA; sedangkan bagi pedalangan gaya Yogyakarta secara resmi baru terjadi pada tahun 1925, ketika Sultan Hamengku Buwana VIII mendirikan HABIRANDA (*Hanganakaké Biwara Rantjangan Handalang*). Lihat Van Groenendael, 1987, 53.

kulit. Otoritas ‘tradisi lokal dalang’ akan mengarahkan pertunjukan wayang kulit sebagai media pelepas sial (Jawa: *sukerta*) sekaligus pembangun harmoni kehidupan masyarakat pedesaan. Otoritas ‘keraton’ akan mengarahkan pertunjukan wayang kulit sebagai bagian dari aktivitas olah batin. Otoritas ‘pendidikan formal’ seperti ASKI—yang sekarang menjadi ISI—Surakarta akan cenderung memahami pertunjukan wayang kulit sebagai aktivitas dan hasil aktivitas estetik. Adapun otoritas ‘dalang populer’ akan menempatkan pertunjukan wayang kulit sebagai media pelayanan masyarakat yang membutuhkan hiburan.³⁷

Otoritas dalang populer yang dikemukakan Umar Kayam tersebut tidak selalu benar. Terbukti Nartasabda yang seorang dalang populer tidak selalu bersedia melayani permintaan masyarakat khususnya penanggap *pakelirannya*. Pada saat-saat tertentu justru penanggaplah yang mengikuti tawaran atau kemauan Nartasabda. Salah satu contoh ketika Nartasabda diminta oleh seorang penanggap untuk menyajikan *lakon carangan*³⁸ dengan tema ‘wahyu’ (suatu anugerah yang diterima tokoh wayang karena perjuangan atau laku spiritualnya), langsung ditolak dengan

³⁷ Umar Kayam, *Kelir Tanpa Batas* (Yogyakarta: Gama Media untuk Pusat Studi Kebudayaan UGM, 2001), 69–70.

³⁸ *Lakon carangan* adalah repertoar *lakon* wayang yang diciptakan oleh dalang secara otonom, tanpa terikat oleh alur serial *lakon* wayang. Pengertian tentang *lakon carangan* lebih detail lihat pembahasan hlm. 147–148.

alasan bahwa ia tidak menyukai *lakon* jenis tersebut; dan jika penanggap tetap menghendaknya maka disarankan untuk menanggapi dalang lain. Akhirnya di penanggap mengikuti kemauan Nartasabda. Demikian juga Nartasabda dalam menciptakan *lakon-lakon banjaran*, tidak ada satu pun yang merupakan ‘pesanan’ pihak tertentu.³⁹

Tujuan pokok Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro menciptakan *lakon-lakon banjaran* sebenarnya tidak jauh berbeda dengan Nartasabda, yakni sebagai tanggapan terhadap fenomena sosial budaya yang terjadi pada zamannya. Mereka menciptakan *garap lakon* dalam bentuk *banjaran* dilatarbelakangi oleh kegelisahannya melihat *lakon-lakon* wayang kulit sajian para dalang pada umumnya yang sangat terbatas pada *lakon-lakon* masa kejayaan Pandhawa–Kurawa (khususnya *lakon carangan*), dengan struktur adegan berpola konvensional. Di samping itu juga kurangnya penggarapan tokoh-tokoh wayang sebagai pemeran *lakon*, sehingga yang tersaji di dalam *pakeliran* baru sebatas urutan peristiwa *lakon*. Sementara itu, munculnya berbagai macam seni populer yang didukung oleh teknologi media menyebabkan menurunnya apresiasi masyarakat terhadap seni pertunjukan tradisi khususnya wayang kulit. Oleh karena itu, jika

³⁹ Sunu Sudarsono, wawancara tanggal 2 Februari 2008; Ledjar Subroto, wawancara tanggal 26 Januari 2011.

pakeliran tidak mampu menyajikan sesuatu yang menarik serta sesuatu yang memberikan pengalaman baru bagi penonton, bukan tidak mungkin akan ditinggalkan oleh masyarakat pendukungnya.⁴⁰

Berdasarkan pemikiran itulah maka Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro berupaya mencari alternatif yang dapat mengangkat kembali ‘pamor’ pertunjukan wayang kulit agar tetap diminati masyarakat. Mengingat unsur pokok *pakeliran* adalah *lakon*, maka mereka coba *menggarap lakon* secara lebih serius, yang tidak sekedar membeberkan peristiwa tetapi lebih mengungkapkan sejumlah permasalahan tokoh-tokohnya.

Nartasabda, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro tersebut berdasarkan teori Becker dapat dikategorikan sebagai *integrated artists*. Mereka tidak hanya memiliki kemampuan teknis *pakeliran* dan berelasi dengan orang lain, tetapi juga ide-ide yang secara konseptual diperlukan untuk menghasilkan karya seni pedalangan.⁴¹

Penciptaan *lakon banjaran* yang berhubungan secara langsung dengan kepentingan tertentu hanya terjadi pada

⁴⁰ Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro, pernyataan pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

⁴¹ Howard S. Becker, *Art Worlds* (Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1982), 226.

beberapa sajian *pakeliran* Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro sebagai berikut.

1. *Banjaran Gathutkaca* atau *Prawira Kusuma Nagara* yang disajikan oleh Manteb Soedharsono pada Hari Ulang Tahun POLRI di Markas Besar POLRI Jakarta, tahun 1990. *Lakon* yang mengisahkan peristiwa kehidupan Gathutkaca sejak lahir sampai dengan kematiannya dalam *Baratayuda* tersebut merupakan personifikasi perjuangan POLRI di dalam memberantas kejahatan dan membela kebenaran.
2. *Banjaran Durgandini* yang disajikan oleh Manteb Soedharsono pada peringatan seribu hari wafatnya H. Boediardjo (mantan Menteri Penerangan RI era Presiden Soeharto) di Pondok Tingal, Borobudur, Magelang, tahun 1997. *Lakon* ini merupakan personifikasi perkawinan Boediardjo (yang dipersonifikasikan dengan tokoh Sentanu) dengan istrinya (yang dipersonifikasikan dengan tokoh Durgandini), yang keduanya pada saat itu sama-sama telah mempunyai seorang putra.
3. *Banjaran Gathutkaca* yang disajikan oleh Purbo Asmoro pada pesta perkawinan *pesindhèn* Sukei dengan Rainer di Trenggalek pada tanggal 14 Agustus 2006. *Lakon* yang dimulai dari kelahiran Gathutkaca sampai dengan per-

kawinannya dengan Pregiwa ini sengaja disesuaikan dengan konteks hajatan pernikahan, yakni bahwa Gathutkaca merupakan personifikasi Rainer, sedangkan Pregiwa merupakan personifikasi Sukei.

4. *Banjaran Gathutkaca* yang disajikan oleh Purbo Asmoro untuk keperluan kampanye Pemilu Presiden–Wakil Presiden tanggal 26 Juni 2009 di Kediri. *Lakon* yang dimulai dari Gathutkaca lahir sampai dengan Gathutkaca menagih janji kepada Bathara Guru ini mengandung kritik sosial terhadap para calon pemimpin yang suka mengumbar janji kepada rakyat agar dipilih dalam sebuah pesta demokrasi, tetapi setelah terpilih menjadi pemimpin kadang-kadang janji tersebut tidak dipenuhi.

C. Sumber *Lakon Banjaran*

Sumber *lakon* wayang kulit *purwa* berdasarkan bentuknya dapat dibedakan menjadi dua macam: sumber tertulis dan sumber lisan. Sumber tertulis ada yang berbentuk prosa atau bahasa bertutur (Jawa: *crita gancaran*) dan ada yang berbentuk puisi atau tembang (Jawa: *sekar*), baik *sekar ageng* ataupun *sekar macapat*. Adapun berdasarkan periodisasi tokoh-tokohnya dapat dibedakan menjadi empat serial: *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*, dan

Mahabarata. Keempat serial ini mempunyai versi yang bermacam-macam, yang secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi tiga versi, yaitu versi kesusastraan Jawa Kuna, versi kesusastraan Jawa Baru, dan versi pedalangan.⁴²

1. Serial *Lokapala* dan *Arjunasasra*

Lokapala dan *Arjunasasra* merupakan dua serial yang digabung menjadi satu, karena selain sumber ceritanya sama, juga tokoh-tokoh yang terdapat dalam kedua serial tersebut berada dalam satu zaman. Sumber tertua tentang kedua serial ini adalah *Uttarakānda*. Kitab *Uttarakānda* ditulis dalam bentuk prosa berbahasa Jawa Kuna pada masa pemerintahan Raja Dharmawangsa Teguh Anantawikramottunggadewa di Kerajaan Kadiri (Jawa Timur) pada sekitar tahun 913–929 Çaka atau 991–1007 Masehi.⁴³

a. Serial *Lokapala*

Kitab ini diawali dari sebuah penuturan Resi Agastya kepada Rama (Jawa Kuna: *Rāma*) tentang Wisrawana (Jawa Kuna: *Waisra-*

⁴² Cerita versi pedalangan adalah cerita gubahan dalang yang karena si penggubah cerita mempunyai kharisma di daerahnya sehingga gubahan tersebut dijadikan acuan oleh dalang-dalang lain yang ingin mengikuti jejaknya. Oleh karena itu, versi pedalangan daerah satu dan daerah lain sering terdapat perbedaan. Lihat Van Groenendael, 1987, 116–119.

⁴³ R.M. Ng. Poerbatjaraka, *Kasusastran Djawi* (Djakarta: Djambatan, 1964), 7; juga P.J. Zoetmulder, *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang* (Jakarta: Djambatan, 1985), 109–116.

wana), putra Wisrawa dan cucu Bagawan Pulastya.⁴⁴ Wisrawana merupakan sosok manusia yang suka bertapa, dan karena itulah ia mendapat anugerah luar biasa dari Dewa Brahma (Jawa Kuna: *Brahmā*). Ia diberi kedudukan yang sama dengan ketiga dewa penguasa alam semesta, yaitu Indra (penguasa para dewa), Yama (penguasa neraka), dan Baruna (penguasa samudera). Wisrawana dinobatkan sebagai penguasa harta-benda, dengan gelar Kuwera.⁴⁵ Selain itu, Wisrawana disuruh menetap di Alengka (Jawa Kuna: *Langkāpura*), sebuah kerajaan raksasa yang ditinggalkan penghuninya.

Sumali yang saat itu meninggalkan Alengka dan bermukim di dasar bumi karena takut kepada Wisnu,⁴⁶ ingin memiliki cucu yang sakti dan berwibawa seperti halnya Wisrawana. Oleh karena itu, ia memberikan putrinya yang bernama Sukesi (Jawa Kuna: *Kaikasi*) untuk diperistri oleh Wisrawa. Perkawinan Wisrawa dengan Sukesi ini menurunkan Dasamuka, Kumbakarna, Sarpakenaka, dan Wibisana (Jawa Kuna: *Dasamukha*, *Kumbhakarna*,

⁴⁴ Poerbatjaraka, 1964, 7–8; juga Zoetmulder, 1985, 97–99.

⁴⁵ Di dalam pantheon Hindu dan Buddha, Kuwera adalah dewa kekayaan.

⁴⁶ *Langkāpura* ini pada masa lalu dipimpin oleh tiga raja bersaudara: Malyawan, Mali, dan Sumali. Malyawan dan Mali karena keangkaramurkaannya sehingga mati di tangan Wisnu, sehingga Sumali yang dicekam rasa takut kepada Wisnu, melarikan diri ke dasar bumi. Akibatnya *Langkāpura* menjadi kosong. Lihat S. Padmosoekotjo, *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*, Jilid I (Surabaya: CV. Citra Jaya, 1979), 211–212; juga Zoetmulder, 1985, 97 dan 410.

Sūrpanakhā, dan Wibhisana). Dasamuka setelah dewasa dan memiliki kesaktian luar biasa, berhasil merebut kembali Alengka dari tangan Wisrawana. Akhirnya Wisrawana berpindah tempat ke Gunung Kelasa (Jawa Kuna: Kailāsa). Di sana pun Wisrawana masih diserang oleh Dasamuka dan ia terpaksa menyerahkan kereta saktinya yang bernama Puspaka.

Dasamuka selanjutnya membuat huru-hara istana Syiwa (Jawa Kuna: Çiwa) di atas puncak Gunung Kelasa, sehingga membuat Syiwa marah dan menjepitkan tangan Dasamuka di bawah gunung sehingga meraung kesakitan. Raungan Dasamuka yang sangat keras inilah yang menyebabkan Syiwa memberinya nama Rahwana (Jawa Kuna: Rāwana, artinya teriakan yang sangat keras; *Rāwana* berasal dari kata *Rāwa* yang berarti suara keras).⁴⁷ Dasamuka setelah dibebaskan, masih meneruskan kelananya dan menyebarkan ketakutan di mana-mana. Serangan berikutnya adalah kepada Raja Maespati (Jawa Kuna: Mahismati) yang bernama Arjunasasra (Jawa Kuna: Arjuna Sahasrabahu), tetapi Dasamuka mengalami kekalahan. Kedua tangan dan kakinya diborgol serta diseretnya dengan kereta. Arjunasasra mau membebaskannya setelah kakek Dasamuka yang bernama Pulastya memintakan maaf kepadanya.

⁴⁷ Padmosoekotjo, Jilid II, 1981, 46.

Dasamuka tanpa penyesalan meneruskan perampokannya. Sasaran berikutnya adalah kerajaan para kera yang beribukota di Kiskendhapura (Jawa Kuna: Kiskindapura), dengan rajanya bernama Subali (Jawa Kuna: Bali). Meskipun Dasamuka kalah, tetapi dengan tipu muslihatnya ia dapat menguasai *aji panca-sunya* milik Subali. Selanjutnya Dasamuka menyerang kerajaan Dewa Yama. Ia berusaha merenggut para arwah dari kekuasaan Yama, sehingga Yama sangat marah kepadanya. Hampir saja ia mati oleh api kemusnahan yang keluar dari mulut Yama, tetapi dapat dicegah oleh Dewa Brahma. Dasamuka kemudian berperang dengan Dewa Indra, tetapi Indra dapat ditangkap dan diborgol oleh Megananda (Jawa Kuna: Meghanāda), putra Dasamuka.

Cerita tentang asal-usul Dasamuka sampai dengan kekalahannya berperang melawan Arjunasasra itulah yang mengilhami Mpu Tantular menulis sebuah *kakawin* dengan judul *Arjunawijaya*. *Kakawin Arjunawijaya* ditulis oleh Mpu Tantular pada masa puncak kejayaan Raja Hayam Wuruk di Majapahit (antara tahun 1365–1389 Masehi).⁴⁸ Tidak ada perbedaan cerita yang signifikan antara *Kakawin Arjunawijaya* dan *Uttarakānda*, hanya dalam *Kakawin Arjunawijaya* karakter Arjunasasra diungkapkan dengan lebih detail, terutama sikap dan perlindungan-

⁴⁸ Poerbatjaraka, 1964, 41; juga Zoetmulder, 1985, 429–430, 433.

nya terhadap dua agama yang berkembang pada zamannya, yaitu Syiwa dan Buddha.⁴⁹

Berpangkal pada *Kakawin Arjunawijaya* tulisan Mpu Tantular, Kiai Yasadipura II pada tahun 1746 Jawa (1819 Masehi) mengubahnya menjadi *Serat Arjunasasra utawi Lokapala* dalam bentuk prosa dan berbahasa Jawa Baru.⁵⁰ Ada perbedaan yang cukup mencolok antara *Uttarakānda* dan *Kakawin Arjunawijaya* dengan *Serat Arjunasasra utawi Lokapala*. Pertama, kata *lokapala* (Jawa Kuna: *lokapāla*) dalam *Uttarakānda* merupakan sebutan kepangkatan dewa, sebagaimana kutipan berikut ini.

Sojar hyang mami, yan hana kārūnya bhatāra ri pinangkanghulun, kumuwa juga pintan ra puyut bhatāra: kalokapālan mwang kadhanapālan ya tikang anugrahā rahadyan sanghulun.

*Udū mangkana pwa kaharēpta, astwakēnangkwa tekā pinalakunta. Indra Yama Baruna kēta ng lokapāla kapat kami. Aku ta gantyanan ta kapat ing lokapāla . . .*⁵¹

(Perkenankan saya berkata, jika ada belas kasih dewata kepada saya, inilah yang diminta oleh cucu Paduka: penguasa dunia dan penguasa kekayaan, itulah anugerah yang saya harapkan.

Aduh begitulah yang kau harapkan, saya kabulkan permintaanmu. Indra, Yama, dan Baruna itu yang berpangkat *lokapāla* [penguasa dunia], keempatnya saya. Gantilah saya sebagai *lokapāla* yang keempat . . .)⁵²

⁴⁹ Lihat Zoetmulder, 1985, 412–415.

⁵⁰ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 137.

⁵¹ Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 209–210.

⁵² Terjemahan ke dalam bahasa Jawa oleh Padmosoekotjo (Jilid I, 1979, 210), kemudian diindonesiakan oleh peneliti.

Menurut kutipan tersebut, jelas bahwa *lokapāla* adalah nama kepangkatan dewa. Ada empat dewa yang menguasai dunia, yaitu: (1) Indra sebagai ketua para dewa, (2) Yama sebagai penguasa neraka, (3) Waruna atau Baruna sebagai penguasa samudera, dan (4) Wisrawana atau Kuwera sebagai penguasa harta-benda.⁵³ Wisrawana diangkat sebagai dewa penguasa harta benda setelah ia moksa, pasca peperangannya dengan Dasamuka yang meminta kembali Alengka peninggalan leluhur Malyawan, Mali, dan Sumali.⁵⁴ Dalam *Serat Arjunasasra utawi Lokapala*, kata *lokapala* digunakan untuk nama kerajaan Wisrawana atau Danapati, putra Resi Wisrawa dengan Lokati.⁵⁵

Perbedaan kedua, tampak dalam cerita perkawinan Wisrawa dengan Sukesi. Dalam *Uttarakānda* dan *Kakawin Arjunawijaya* disebutkan *bahwa* perkawinan Wisrawa dengan Sukesi memang atas inisiatif Sumali, ayah Sukesi. Sumali ingin memiliki cucu yang kesaktiannya seperti Wisrawana, anak Wisrawa, yang saat

⁵³ Di dalam pantheon Hindu ada delapan dewa penjaga mata angin yang disebut *asthalokapāla* atau *asthadikpalaka*, yaitu (1) Kuwera, dewa kekayaan (penjaga utara); (2) Chandra atau Isana, dewa bulan (penjaga timur laut); (3) Indra, ketua para dewa (penjaga timur); (4) Agni, dewa api (penjaga tenggara); (5) Yama, dewa maut (penjaga selatan); (6) Surya atau Niruti, dewa matahari (penjaga barat daya); (7) Waruna, dewa laut (penjaga barat); dan (8) Bayu, dewa angin (penjaga barat laut). Lihat <http://hurahura.wordpress.com/2011/05/30/arrah-hadap-candi-di-indonesia>.

⁵⁴ Lihat Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 210–211; juga Zoetmulder, 1985, 97.

⁵⁵ Lihat Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 201 dan 205.

itu menduduki Alengka, kerajaan milik Sumali bersaudara.⁵⁶ Menurut *Serat Arjunasasra utawi Lokapala*, perkawinan Wisrawa dengan Sukesi terjadi karena faktor ketidaksengajaan. Wisrawa yang melamar Sukesi untuk Wisrawana atau Danapati, terpaksa tidak dapat menolak permintaan Sukesi. Karena Wisrawa yang dapat menerjemahkan *Sastrajendra Hayuningrat* atas permintan Sukesi, maka Wisrawalah yang dipilih oleh Sukesi sebagai suaminya. Peristiwa perkawinan Wisrawa dengan Sukesi itu mengundang amarah Wisrawana, tetapi akhirnya dapat dilerai oleh Resi Naradha.⁵⁷

b. Serial *Arjunasasra*

Cerita tentang Arjunasasra dalam *Kakawin Arjunawijaya* diawali dari keberangkatannya berpariwisata ke Sungai Narmada (Jawa Kuna: Narmadā). Arjunasasra karena ingin menyenangkan permasurinya, maka setibanya di sungai menjelma sebagai Rudra. Dengan seribu tangannya ia membendung aliran sungai. Luapan air menggenangi sebuah pulau tempat Rahwana melakukan ibadah, sehingga membuat Rahwana marah. Pertempuran sengit pun tidak dapat dihindari. Pasukan Maespati banyak yang tewas

⁵⁶ Lihat Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 212 dan Jilid II, 1981, 40; juga Zoetmulder, 1985, 97 dan 410.

⁵⁷ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 138; juga Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 205–208.

di medan perang, termasuk Patih Suwanda. Arjunasasra segera menghadapi Rahwana. Arjunasasra sebagai reinkarnasi Dewa Rudra berhasil memborgol Rahwana yang sangat sakti dan menyeretnya dengan kereta. Melihat peristiwa itu, kakek Rahwana yang bernama Bagawan Pulastya memintakan ampun kepada Arjunasasra serta sanggup menghidupkan kembali pasukan Maespati yang telah tewas di dalam pertempuran. Selanjutnya Arjunasasra memerintah kembali di Maespati dengan penuh damai dan sejahtera.⁵⁸

Cerita tentang Arjunasasra dalam *Serat Arjunasasra utawi Lokapala* diawali dari masa kelahiran Arjunasasra sebagai reinkarnasi Dewa Wisnu. Adapun penyebab terjadinya peperangan Arjunasasra dengan Rahwana adalah karena ulah Rahwana yang sengaja membendung aliran Sungai Gangga⁵⁹ yang dipakai oleh Arjunasasra untuk mandi bersama dengan para istrinya. Oleh karena itu, peperangan sengit antara pasukan Maespati dan pasukan Alengka tidak dapat dihindari. Dalam peperangan, patih kesayangan Arjunasasra yang bernama Suwanda gugur di tangan Rahwana, sehingga membuat Arjunasasra berang. Rahwana dikalahkan dan ditawan di penjara Maespati. Selanjutnya Naradha yang mengemban perintah Bathara Guru memintakan ampun bagi

⁵⁸ Lihat Zoetmulder, 1985, 412–415.

⁵⁹ Bukan Sungai Narmadā seperti dalam *Kakawin Arjunawijaya*.

Rahwana, karena menurut para dewa belum saatnya Rahwana mati.⁶⁰

Asal-usul Arjunasasra terdapat perbedaan yang signifikan antara *Kakawin Arjunawijaya* dengan *Serat Arjunasasra utawi Lokapala*. Dalam *Kakawin Arjunawijaya* disebutkan bahwa Arjunasasra juga bernama Kārtawirya, Raja Negeri Mahismati. Ia adalah putra Kretawirya, raja para Hehaya.⁶¹ Menurut *Serat Arjunasasra utawi Lokapala*, Arjunasasra adalah putra Raja Kartawirya di Mahespati. Ia merupakan keturunan kesembilan dari Bathara Ismaya. Ia juga masih ada hubungan kekerabatan dengan Bambang Sumantri yang menjadi salah satu patihnya dan bergelar Suwanda; mereka sama-sama cicit Dewasana.⁶²

Identitas dan karakter Arjunasasra sebagaimana yang telah dipaparkan, sangat berbeda dengan versi *Mahābhārata*.⁶³ Dalam *Mahābhārata* disebutkan bahwa Arjuna Sahasrabahu adalah raja bangsa Hehaya. Karena ia merasa seorang raja diraja dan mempunyai kesaktian luar biasa, maka ia suka berbuat semena-mena kepada siapa pun, termasuk kepada para dewa, brahmana, dan

⁶⁰ Lihat Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 140–151.

⁶¹ Zoetmulder, 1985, 412.

⁶² Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 140.

⁶³ Dalam disertasi ini dibedakan antara *Mahabarata* sebagai sebuah serial *lakon* wayang dan *Mahābhārata* sebagai judul karya sastra India yang dialihtuliskan ke dalam sastra Jawa Kuna.

pertapa. Oleh karena itu, kematiannya pun sangat tragis. Seribu tangannya putus dan ia mati mengenaskan tertembus ribuan panah milik Ramaparasu. Hal itu terjadi sebagai akibat dari tindakan Arjunasasra yang telah berani memerintahkan prajuritnya untuk mencuri sapi-sapi perah milik Maharsi Jamadagni, ayah Ramaparasu.⁶⁴

Berdasarkan berbagai versi yang telah dipaparkan, *lakon* serial *Lokapala* dan *Arjunasasra* dalam pedalangan gaya Surakarta lebih banyak mengacu dari *Serat Arjunasasra utawi Lokapala* gubahan Yasadipura. Selama ini belum ada seorang dalang pun yang mengacu dari *Uttarakānda* dan *Kakawin Arjunawijaya*. Hal itu disebabkan: pertama, para dalang tidak dapat menemukan karya-karya sastra Jawa Kuna; dan kedua, seandainya menemukan, mereka pasti tidak dapat memahami isi ceritanya karena tidak menguasai bahasa Jawa Kuna.

2. Serial *Ramayana*

Serial *Ramayana* versi kesusastraan Jawa Kuna pada dasarnya terdapat dua sub-versi, yaitu: (1) *Kakawin Rāmayāna*⁶⁵ yang

⁶⁴ Lihat Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 154–155.

⁶⁵ Dalam disertasi ini dibedakan antara *Ramayana* sebagai sebuah serial *lakon* wayang dan *Rāmayāna* sebagai judul karya sastra India yang dialihtuliskan ke dalam sastra Jawa Kuna.

ditulis pada masa pemerintahan Raja Balitung di Kerajaan Mataram Kuna (Jawa Tengah) pada sekitar tahun 820–832 Çaka (898–910 Masehi);⁶⁶ dan (2) *Uttarakānda* yang ditulis pada masa pemerintahan Raja Dharmawangsa Teguh Anantawikramottunggadewa di Kerajaan Kadiri (Jawa Timur) pada sekitar tahun 913–929 Çaka (991–1007 Masehi).⁶⁷ Kedua karya sastra itu memiliki perbedaan cukup mencolok pada akhir ceritanya.

Kakawin Rāmāyāna menyebutkan bahwa Sinta (Jawa Kuna: Sitā) setelah diboyong ke Ayodya (Jawa Kuna: Ayodhyā) dapat hidup bahagia dengan Rama sampai akhir hayat.⁶⁸ Hal ini berbeda dengan versi *Uttarakānda*, yang menyebutkan bahwa beberapa bulan setelah Sinta diboyong ke Ayodya, ia diusir dari kerajaan karena rakyat Ayodya menyangsikan kesuciannya. Setelah beberapa hari Sinta tinggal di pertapaan Walmiki, pada suatu malam ia melahirkan putra kembar yang kemudian diberi nama Kusa dan Lawa (Jawa Kuna: Kuṣa dan Lawa). Mereka inilah yang mewakili Walmiki menyajikan kisah *Rāmāyāna* pada saat

⁶⁶ Poerbatjaraka, 1964, 2–5; juga Zoetmulder, 1985, 293–296.

⁶⁷ Poerbatjaraka, 1964, 7–8; juga Zoetmulder, 1985, 109–113.

⁶⁸ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 2; juga Zoetmulder, 1985, 288. Baik Poerbatjaraka (1964, 3) maupun Zoetmulder (1985, 290–291) menyatakan bahwa *Kakawin Rāmāyāna* ini mengacu dari *Rawanawadha*, kesusastraan *Rāmāyāna* versi India yang lain, tulisan Bhattikawya. Oleh karena itu, dalam *Kakawin Rāmāyāna* tidak terdapat episode-episode yang disebut *kānda*, yaitu: *Bālākānda*, *Ayodhyākānda*, *Aranyakānda*, *Kiskindhākānda*, *Sundarakānda*, *Yuddhakānda*, dan *Uttarakānda* sebagaimana *Rāmāyāna* Walmiki.

Rama mengadakan upacara *Açwamedha*. Selanjutnya Kusa, Lawa, dan Sinta diminta kembali ke Ayodya. Setelah mereka tiba di hadapan Rama, Sinta pun bersumpah bahwa jika ia tidak suci, hendaklah bumi tidak menerima kehadirannya. Seketika itu pula datang Dewi Pertiwi (Jawa Kuna: *Pr̥tiwi*) yang membimbing Sinta masuk ke dalam bumi, sebagai pertanda bahwa Sinta masih suci. Tidak beberapa lama kemudian Rama menyerahkan tahta kerajaannya kepada Kusa dan Lawa, selanjutnya ia mengembara sampai dengan meninggalkan dunia fana dan kembali sebagai Wisnu.⁶⁹

Pada zaman kapujanggan Jawa Baru (abad XVIII–XIX), ke-susastraan serial *Ramayana* yang paling populer adalah *Serat Rama Jarwa*, gubahan Kiai Yasadipura.⁷⁰ *Serat Rama Jarwa* ini berawal dari cerita tentang asal-usul Dasamuka, serta kehebatannya bertapa sehingga ia memiliki kesaktian luar biasa. Cerita selanjutnya tentang kehidupan Rama pada masa kanak-kanak, Rama mendapatkan Sinta dalam sebuah sayembara, Rama beserta

⁶⁹ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 8. Menurut Zoetmulder (1985, 99–101) bahwa sepeninggal Sitā, Rāma masih memerintah Kerajaan Ayodhyā selama 10.000 tahun. Setelah sampai saatnya harus kembali sebagai Dewa Wisnu, Rāma diikuti Laksmāna, Satrugṇa, dan semua penghuni keraton meninggalkan Ayodhyā. Ketika mereka tiba di Sungai Serayu, para dewa menjemputnya dan mempersilakan Rāma untuk menjelma kembali sebagai Wisnu.

⁷⁰ Tidak ada kejelasan, gubahan Yasadipura I atau Yasadipura II, karena dua pujangga ayah dan anak ini memiliki gaya bahasa yang sama.

Sinta dan Lesmana mengembara ke Hutan Dandaka, Sinta diculik Dasamuka, Rama mendapatkan bala tentara kera pimpinan Sugriwa, Rama mengutus Hanoman untuk membuktikan keberadaan Sinta di Alengka, Wibisana bergabung dengan Rama, pertempuran antara pasukan Rama dan pasukan Dasamuka yang diakhiri dengan kematian Dasamuka, serta Sinta kembali ke pangkuan Rama hingga menurunkan dua orang putra bernama Ramabatlawa dan Kusiya (Jawa Kuna: Lawa dan Kuça). Pada akhir cerita disebutkan bahwa Rama, Sinta, dan Lesmana (Jawa Kuna: Laksmana) mengembara ke Gunung Kutharunggu dan mereka akhirnya meninggal dengan cara membakar diri ke dalam *pancaka*.⁷¹

Alur cerita seperti itu tidak pernah ada dalam karya-karya sastra sebelumnya. Dengan demikian versi ini merupakan *sanggit* Kiai Yasadipura yang sengaja menggabungkan *Kakawin Arjunawijaya* dengan *Kakawin Rāmāyāna*. Selain itu, dalam *Serat Rama Jarwa* banyak terdapat deskripsi yang berbeda dengan *Kakawin Rāmāyāna*. Hal ini menurut Poerbatjaraka, merupakan faktor kesengajaan Yasadipura yang disebabkan kurangnya memahami bahasa Jawa Kuna, sehingga ada beberapa bagian yang digubah sendiri menurut pemikiran Yasadipura. Selanjutnya pada saat

⁷¹ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 131; Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 48–49.

Serat Rama Jarwa hendak diterbitkan oleh C.F. Winter, pada bagian Rama *gandrung* banyak terdapat sisipan paragraf yang agak berbeda dengan gaya bahasa Yasadipura. Sisipan tersebut dimungkinkan ditulis oleh orang lain.⁷²

Perbedaan versi tentang cerita serial *Ramayana* yang sangat mencolok terdapat dalam versi pedalangan. Versi yang tidak dijumpai dalam *Kakawin Rāmāyāna*, *Uttarakānda*, dan *Serat Rama Jarwa* terutama adalah akhir kisah Rama, Sinta, dan Lesmana. Dalam versi pedalangan disebutkan bahwa setelah Rama berkumpul kembali dengan Sinta, mereka hidup bahagia di Kerajaan Pancawati bersama pasukan kera pimpinan Sugriwa. Adapun Kerajaan Ayodya tetap diperintah oleh Barata, saudara Rama lain ibu. Rama setelah mengawinkan Barata dengan Antrakawulan, kemudian menitis kepada Kresna; Sinta menitis kepada Sembadra, sedangkan Lesmana menitis kepada Baladewa. Cerita ini di kalangan pedalangan dikenal dengan *lakon Rama Nitik* dan *Rama Nitis*. Selain itu, dalam versi pedalangan disebutkan bahwa Rama adalah kakek moyang Baladewa, Kresna, dan Sembadra.⁷³

⁷² Poerbatjaraka, 1964, 130–132.

⁷³ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 51–58.

3. Serial *Mahabarata*

Mahābhārata merupakan salah satu wiracarita India di samping *Rāmāyāna*, yang diterjemahkan pertama kali ke dalam bahasa Jawa Kuna pada masa pemerintahan Raja Dharmawangsa Teguh Anantawikramottunggadewa di Kerajaan Kadiri (Jawa Timur) pada sekitar tahun 913–929 Çaka atau 991–1007 Masehi.⁷⁴ Dalam kitab aslinya, *Mahābhārata* terbagi dalam 18 bagian atau *parwa*, sebagai berikut.⁷⁵

1. *Adiparwa*; merupakan kitab pertama dari *Mahābhārata*, berisi dua bagian. Bagian pertama menyajikan cerita mengenai upacara korban yang dipersembahkan oleh Raja Janamejaya—putra Parikesit (Jawa Kuna: Parikṣit)—guna memusnahkan para naga. Upacara korban itu dilakukan untuk membalas dendam atas kematian ayahnya, Parikesit, yang dibunuh oleh seekor ular. Bagian kedua berisi berbagai kisah sejak kakek moyang Pandhawa (Jawa Kuna: Pāṇḍawa) dan Kurawa (Jawa Kuna: Korawa), kelahiran dan masa muda Pandhawa–Kurawa, terbakarnya *Balé Sigalagala*, perkawinan kelima Pandhawa dengan Drupadi (Jawa

⁷⁴ Poerbatjaraka, 1964, 8–14; juga Zoetmulder, 1985, 80–113.

⁷⁵ Padmosoekotjo, Jilid IV (1984), Jilid V (1984), Jilid VI (1985), dan Jilid VII (1986); Nyoman S. Pendit, *Mahabarata Sebuah Perang Dahsyat di Medan Kurukshetra* (Jakarta: Bhratara Karya Aksara, 1980), xx–xxiii; juga C. Rajagopalachari, *Mahābhārata Sebuah Roman Epik Pencerah Jiwa Manusia*, penerjemah Yudhi Murtanto (Yogyakarta: Ircisod, 2009).

Kuna: Dropadi), sampai dengan Pandhawa membangun Kerajaan Indraprastha.

Disebutkan dalam *Adiparwa* bahwa Kerajaan Hastina didirikan oleh Hasti, keturunan Barata (Jawa Kuna: Bhārata). Adapun raja-raja dinasti Barata yang memegang tampuk Kerajaan Hastina pasca Hasti secara berturut-turut: Kuru, Pratipa, Sentanu (Jawa Kuna: Çantanu), Citragada, dan Wicitrawirya. Pasca pemerintahan Wicitrawirya terjadi penyimpangan dinasti, karena Wicitrawirya meninggal sebelum berputra. Sebenarnya masih ada pewaris sah Kerajaan Hastina, yakni Dewabrata atau Bisma (Jawa Kuna: Bhisma), putra sulung Sentanu dengan Dewi Gangga. Disebabkan Dewabrata memilih hidup sebagai *brahmachari*, maka tahta Kerajaan Hastina diserahkan kepada Abiyasa (Jawa Kuna: Byāsa), putra Durgandini (Jawa Kuna: Durgandhini atau Satyawati) dengan Palasara (Jawa Kuna: Parāçara) sebelum kawin dengan Sentanu.

Kerajaan Hastina dari Abiyasa diserahkan kepada putra kedua yang bernama Pandhu (Jawa Kuna: Pandu]. Oleh karena pada saat Pandhu wafat, putra-putra Pandhu yaitu Pandhawa masih kanak-kanak, maka tahta Kerajaan Hastina sementara waktu dipegang oleh kakak Pandhu yang

buta bernama Dhestharastra (Jawa Kuna: Dretarāstra). Selanjutnya Dhestharastra terpaksa mengangkat Duryudana (Jawa Kuna: Duryodhana) sebagai putra mahkota karena desakan Gendari (Jawa Kuna: Gandhari) dan Sangkuni (Jawa Kuna: Çakuni) yang menyatakan bahwa Pandhawa telah hangus terbakar dalam *Balé Sigala-gala*. Oleh karena itu, ketika Dhestharastra mengetahui bahwa Pandhawa ternyata masih hidup, diserahkanlah separo wilayah Negara Hastina yang terdapat puing-puing Istana Kandhawaprastha (Jawa Kuna: Kāndawaprastha) kepada Pandhawa. Kandhawaprastha dibangun oleh Pandhawa menjadi sebuah kerajaan megah, yang kemudian diberi nama Indraprastha.

2. *Sabhāparwa*; berisi cerita tentang upaya Kurawa menyingkirkan Pandhawa dari Indraprastha. Pandhawa diajaknya bermain dadu, dengan taruhan seluruh harta benda bahkan jiwa raga Pandhawa serta Drupadi. Karena kelicikan Sangkuni, Pandhawa akhirnya kalah dan menjalani hukuman pembuangan ke hutan selama 12 tahun, ditambah satu tahun harus menyamar di sebuah kerajaan. Jika ternyata penyamarannya selama satu tahun diketahui oleh Kurawa, maka Pandhawa harus kembali ke hutan

selama dua belas tahun. Seluruh harta benda dan tampuk pemerintahan Indraprastha diambil alih oleh Kurawa.

3. *Wanaparwa*; berisi berbagai cerita tentang pengalaman-pengalaman Pandhawa selama dua belas tahun di dalam hutan, termasuk cerita tentang Arjuna yang mendapatkan berbagai macam senjata dari para dewa setelah ia bertapa di Gunung Himalaya.⁷⁶ Seri ini diakhiri dengan cerita tentang persiapan Pandhawa dan Drupadi untuk bersembunyi atau melakukan penyamaran di sebuah kerajaan.
4. *Wirātaparwa*; berisi kisah penyamaran Pandhawa dan Drupadi selama satu tahun di Negeri Wiratha (Jawa Kuna: Wirāṭa). Pandhawa berhasil melindungi Kerajaan Wiratha dari serangan Susarma beserta Kurawa. Perasaan haru bercampur gembira dirasakan oleh Matswapati (Jawa Kuna: Matsya) ketika ia mengetahui bahwa Pandhawa masih hidup dan berkumpul dengannya di Wiratha.
5. *Udyogaparwa*; pada tahun keempat belas Pandhawa melalui Kresna (Jawa Kuna: Kṛṣṇa) meminta sebagian Negara Hastina dari tangan Kurawa, tetapi Kurawa tidak memberikan sejengkal pun kepada Pandhawa. Oleh karena itu, kedua belah pihak menyiapkan diri untuk berperang.

⁷⁶ Cerita Arjuna bertapa di Gunung Himalaya inilah yang memberi inspirasi Mpu Kanwa dalam menyusun *kakawin Arjunawiwāha*.

6. *Bhismaparwa*; menceritakan peperangan Pandhawa melawan Kurawa sejak hari pertama sampai dengan hari kesepuluh. Pada hari pertama para putra Matswapati yang mendukung Pandhawa berguguran di medan pertempuran: Utara (Jawa Kuna: Uttara) mati terkena tombak Salya (Jawa Kuna: Çalya), Wratsangka mati terkena panah Drona, dan Seta (Jawa Kuna: Sweta) mati terkena panah Bisma. Pada hari keempat, delapan saudara Duryudana tewas di tangan Bima (Jawa Kuna: Bhima). Pada hari kesepuluh Bisma berhadapan dengan Srikandhi (Jawa Kuna: Sikand_{hi}) dan Arjuna. Dari busur Arjuna terlepas beribu-ribu panah ke arah Bisma, tetapi panah-kendali Srikandhi yang pertama kali menunjam dada Bisma sehingga roboh.
7. *Dronaparwa*; menceritakan Drona menggantikan kedudukan Bisma sebagai panglima perang Kurawa. Pada bagian ini, Satyajit, Wrika, dan Satanika mati di tangan Drona; Abimanyu (Jawa Kuna: Abhimanyu) gugur dikeroyok oleh Kurawa; dan Gathutkaca (Jawa Kuna: Ghaṭotkaca) terbunuh oleh Karna. Akhirnya pada hari kelima belas, Drona [gugur di tangan putra Drupada yang bernama Drestadyumna.

8. *Karnaparwa*; menceritakan Karna menggantikan kedudukan Drona sebagai panglima perang Kurawa. Dengan gugurnya Abimanyu dan Gathutkaca maka Bima dan Arjuna mengamuk. Bhima berhasil membunuh Dursasana (Jawa Kuna: Duṣṣāsana) dengan cara yang sangat kejam, yakni dirobek dadanya dan diminum darahnya. Pada hari ketujuh belas Arjuna berhasil membunuh Karna dengan panahnya yang diperoleh ketika ia bertapa di Gunung Himalaya.
9. *Çalyaparwa*; menceritakan Raja Salya menggantikan kedudukan Karna sebagai panglima perang Kurawa, tetapi pada hari itu juga (hari kedelapan belas) ia gugur oleh panah Yudhisthira (Jawa Kuna: Yudhistira). Demikian juga Sangkuni pada hari itu gugur di tangan Sadewa (Jawa Kuna: Sahadewa). Dengan gugurnya para panglima perang serta saudara-saudaranya, Duryudana melarikan diri dan bersembunyi di dalam telaga. Duryudana setelah mendengar ejekan Pandhawa kemudian muncul dari dalam telaga dan menantang Bima untuk bertanding. Dalam perkelahian ini Duryudana gugur, tetapi sebelum mati ia masih sempat mengangkat Aswatama (Jawa Kuna: Aṣwatthāmā) menjadi panglima perang.

10. *Sauptikaparwa*; menceritakan tindakan Aswatama pada hari kedelapan belas malam yang berhasil menyusup ke perkemahan tentara Pancala (Jawa Kuna: Pañcala), dan berhasil membunuh banyak orang, di antaranya Srikandhi, Drestadyumna, dan Pancawala (Jawa Kuna: Pañcakumara, yakni kelima putra Pandhawa dengan Drupadi). Selanjutnya Aswatama melarikan diri ke pertapaan Abiyasa, untuk minta perlindungan sekaligus menyerahkan semua senjatanya, dan ia mohon diri untuk hidup sebagai pertapa.
11. *Striparwa*; menceritakan tentang pembakaran jenazah para pahlawan yang telah gugur di medan Kurusetra (Jawa Kuna: Kurukshetra). Hari itu merupakan hari berkabung bagi Dhestharastra, Gendari, Pandhawa, dan para istri pahlawan dari kedua pihak (Pandhawa maupun Kurawa).
12. *Çāntiparwa*; menceritakan pengembaraan Pandhawa di hutan selama satu bulan penuh, untuk penyucian diri. Yudhisthira tidak bersedia menduduki tahta Kerajaan Hastina yang telah menelan banyak korban. Ia menawarkan kepada Arjuna, tetapi Arjuna juga tidak sanggup. Yudhisthira baru berkenan kembali ke istana dan menjadi raja setelah Abiyasa dan Kresna membujuknya dengan berbagai wejangan.

13. *Anuṣāsanaparwa*; berisi berbagai macam cerita, yang dirangkai sebagai wejangan-wejangan tentang kebatinan dan kewajiban raja, ditujukan kepada Yudhisthira.
14. *Açwamedhikaparwa*; menceritakan Yudhisthira melakukan selamatan *açwamedha*, dengan cara melepaskan seekor kuda yang diikuti Arjuna dan beberapa pasukan. Selama satu tahun kuda itu mengembara, dan tiap jengkal tanah yang dilaluinya menjadi daerah kekuasaan Yudhisthira. Banyak pula raja yang menentang, tetapi mereka dapat ditaklukkan oleh Arjuna.
15. *Açramawāsikaparwa*; menceritakan Dhestharastra, Gendari, Kunthi (Jawa Kuna: Kunti), dan Widura menarik diri ke dalam hutan untuk menjadi pertapa. Tiga tahun kemudian mereka mati karena hutan tempat tinggal mereka terbakar oleh api sesaji Dhestharastra sendiri.
16. *Mosalaparwa*; menceritakan musnahnya suku Yadawa (Jawa Kuna: Yādawa), yakni suku bangsa Baladewa dan Kresna, akibat berkobarnya perang saudara yang disebabkan oleh ulah Samba (Jawa Kuna: Sāmba). Baladewa akhirnya melakukan *yoga* sampai jiwanya meninggalkan badan dalam bentuk seekor naga. Demikian juga Kresna yang melakukan *yoga* dengan berbaring di tengah hutan, tiba-

tiba telapak kakinya terkena panah dari seorang pemburu, yang mengakibatkan ia mati dan sukmanya kembali sebagai Dewa Wisnu.

17. *Mahāprasthānikaparwa*; menceritakan Yudhisthira menobatkan putra Abimanyu dengan Utari (Jawa Kuna: Uttari) yang bernama Parikesit sebagai Raja Hastina. Sebagai penasihatnya adalah Resi Krepa dan Yuyutsuh. Selanjutnya Pandhawa mengembara menuju puncak Gunung Himalaya. Di tengah padang gurun, Drupadi, Sadewa, Nakula, Arjuna, dan Bhima secara berturut-turut meninggal dunia. Sekarang tinggal Yudhisthira bersama dengan anjing kesayangannya. Tiba-tiba Dewa Indra datang dengan mengendarai kereta, untuk menjemput Yudhisthira menuju surga. Yudhisthira bersedia jika anjing kesayangannya diperbolehkan turut serta. Indra mengabulkan. Akhirnya anjing itu menjelma sebagai Dewa Darma (Jawa Kuna: Dharma), dan Yudhisthira diangkat ke surga.
18. *Swargarohanaparwa*; menceritakan para Pandhawa setelah mengalami pembersihan jiwa di neraka untuk beberapa lama, kemudian masuk ke surga. Sebaliknya, para Kurawa mula-mula ditempatkan di surga, kemudian berganti di-

masukkan ke dalam neraka untuk jangka waktu yang tidak tertentu.

Delapan belas *parwa* dari *Mahābhārata* India tersebut hanya ditemukan delapan *parwa* dalam versi Jawa Kuna, yaitu: *Adi-parwa*, *Wirāṭaparwa*, *Udyogaparwa*, *Bhismaparwa*, *Açramawāsika-parwa* atau *Açramawāsaparwa*), *Mosalaparwa*, *Mahāprasthānika-parwa* atau *Prasthānikaparwa*, dan *Swargarohanaparwa*.⁷⁷ Tidak ada keterangan pasti tentang tidak adanya sepuluh *parwa* yang lain; sengaja tidak diterjemahkan ke dalam bahasa Jawa Kuna, ataukah diterjemahkan tetapi sudah lapuk dimakan usia sehingga tidak ditemukan bukti konkretnya. Oleh karena itu dapat dipahami bahwa serial *Mahabarata* setelah sampai di kalangan pedalangan banyak mengalami perubahan alur cerita, bahkan kemudian terjadi pencampuran cerita dengan mitos dan legenda orang Jawa.

Perbedaan signifikan tentang versi serial *Mahabarata* dapat dibandingkan versi India atau Jawa Kuna dengan versi Jawa Baru yang ditulis dalam *Pustaka Raja Purwa*. Karya sastra ini digubah oleh R.Ng. Ranggawarsita, pujangga besar Karaton Surakarta pada masa pemerintahan Susuhunan Paku Buwana VII sampai dengan Susuhunan Paku Buwana IX (1845–1873 Masehi). *Pustaka Raja*

⁷⁷ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 8–14; juga Zoetmulder, 1985, 80–96.

Purwa ditulis berdasarkan berbagai repertoar *lakon* wayang yang disajikan oleh para dalang, dongengan-dongengan tentang *lakon* wayang yang pernah didengar, informasi dari rekan-rekannya (orang Belanda), dan menurut tafsir Ranggawarsita sendiri.⁷⁸

Pustaka Raja Purwa dibagi menjadi delapan bagian utama, sebagai berikut.⁷⁹

1. *Serat Mahaparwa*; menceritakan kejadian antara tahun 1–100 Çaka. Kitab ini dibagi menjadi dua pokok cerita.
 - a. *Serat Purwapada*; menceritakan Empu Sangkala atau Ajisaka yang pindah dari Tanah Hindu ke Pulau Jawa. Sebelum peristiwa itu, telah datang pula Sang Hyang Siwah ke Pulau Jawa.
 - b. *Serat Sabaloka*; menceritakan adanya wabah penyakit yang menyerang anak-cucu Ajisaka, yang akhirnya dapat disirnakan oleh para dewa.
2. *Serat Mahadéwa*; menceritakan kejadian antara tahun 101–200 Çaka. Kitab ini dibagi menjadi dua pokok cerita.
 - a. *Serat Déwa Buda*; menceritakan Sang Hyang Siwah menjadi raja pertama di Medhang Kamulan, kemudian pindah ke Gunung Mahendra dan mendirikan Candi

⁷⁸ Poerbatjaraka, 1964, 151–157.

⁷⁹ Lihat Sri Mulyono, *Wayang Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan-nya* (Jakarta: Gunung Agung, 1978), 191–197.

Borobudur serta candi-candi lain daerah Kedu. Disebutkan pula bahwa Sang Hyang Siwah adalah pencipta manusia pertama di Tanah Jawa.

- b. *Serat Déwa Raja*; menceritakan para raja putra Sang Hyang Guru, Brahma, Indra, dan Wisnu.
3. *Serat Maharesi*; menceritakan kejadian antara tahun 201–300 Çaka. Kitab ini dibagi menjadi dua pokok cerita.
 - a. *Serat Resi Kala*; menceritakan Sang Hyang Siwah menjadi raja di Medhang Siwanda, dan Bathara Kala berada di Medhang Kamulan (*lakon ruwatan*).
 - b. *Serat Buda Kresna*; menceritakan Sang Hyang Wisnu menjadi raja di Medhang Kamulan yang kemudian diganti nama Purwacarita, dan Sang Hyang Rudra menjadi raja di Gilingwesi.
4. *Serat Maharaja*; menceritakan kejadian antara tahun 301–400 Çaka. Kitab ini dibagi menjadi empat pokok cerita.
 - a. *Serat Raja Kanwa*; menceritakan Prabu Pakukuhan di Purwacarita, dan Prabu Heryana Rudra di Gilingwesi.
 - b. *Serat Palindriya*; menceritakan Prabu Palindriya dan Prabu Sitawaka di Gilingwesi.
 - c. *Serat Silacala*; menceritakan Prabu Watugunung di Gilingwesi yang mengawini ibunya sendiri.

- d. *Serat Sumanantaka*; menceritakan Sang Hyang Wisnu menjadi dukun dan menaklukkan Prabu Watugunung.⁸⁰
5. *Serat Maharata*; menceritakan kejadian antara tahun 401–500 Çaka. Kitab ini dibagi menjadi lima pokok cerita.
 - a. *Serat Dyitayama*; menceritakan Sang Hyang Brahma dan Sang Hyang Wisnu menjadi raja di Gilingwesi menggantikan Prabu Watugunung, sampai dengan menyerahkan kekuasaan kepada putra-putranya.
 - b. *Serat Tritarata*; menceritakan tiga kerajaan yang hidup berdampingan, yaitu: Gilingwesi, Purwacarita, dan Wiratha.
 - c. *Serat Sindula*; menceritakan Prabu Sindula (putra Prabu Watugunung) di Medhang Kamulan sampai dengan menyerahkan kekuasaan kepada putranya yang bergelar Prabu Cingkaradewa.
 - d. *Serat Rukmawati*; menceritakan Dewi Rukmawati (putri Sang Hyang Anantaboga) yang bermukim di Gunung

⁸⁰ Nama *Sumanantaka* kemungkinan diilhami dari nama sebuah *kakawin* karya Mpu Monaguna pada zaman Kadiri (abad XIII), yaitu *Sumanasāntaka*. Meskipun demikian, isi ceritanya jauh berbeda. *Kakawin Sumanasāntaka* menceritakan perkawinan Aja (putra Raghu, raja Ayodhyā) dengan Indumati—putri Karthakesika, raja Widarbha—kemudian menurunkan Daçaratha, sampai dengan Daçaratha dinobatkan sebagai raja Ayodhyā. Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa Ranggawarsita dalam menggubah *Pustaka Raja Purwa* bukan berdasarkan karya-karya sastra Jawa Kuna, melainkan menurut tafsirnya sendiri.

Mahendra untuk melakukan tugas menolong kepada sesama hidup yang memerlukan.

e. *Serat Sri Sadana*; menceritakan Dewi Sri dan Raden Sadana (putra-putri Prabu Mahapungung di Purwacarita) yang menjelma sebagai dewi padi dan dewa sandang.

6. *Serat Mahatantra*; menceritakan kejadian antara tahun 501–600 Çaka. Kitab ini dibagi menjadi lima pokok cerita.

a. *Serat Sri Kala*; menceritakan Prabu Sri Kala di Purwacarita menaklukkan Prabu Parogenan di Gilingwesi, sampai dengan ditaklukkan oleh Raja Wiratha.

b. *Serat Raja Watara*; menceritakan Kerajaan Wiratha sejak Prabu Basupati, Prabu Basuketi, sampai dengan Prabu Basukiswara. Diceritakan pula tentang Janggansmara dan Resi Mamunayasa yang bertapa di Saptaharga serta kawin dengan Bathari Kanastri dan Bathari Kaniraras.

c. *Serat Cita Kaprawa*; menceritakan Resi Manumayasa di Retawu sampai moksa.

d. *Serat Ariawanda*; menceritakan Basuketu menggantikan Prabu Basuketi di Wiratha pada saat Basuketi pergi bertapa, karena istrinya selalu meninggal. Diceritakan

pula tentang penyerahan tahta Kerajaan Gajahoya dari Prabu Pratipa kepada Prabu Sentanu.

- e. *Serat Parapatra*; menceritakan Begawan Palasara yang meminta kepada dewa untuk mengetahui isi Kitab Wedha, Kitab Jitapsara, dan Serat Jibaka.

7. *Serat Mahaputra*; menceritakan kejadian antara tahun 601–700 Çaka. Kitab ini dibagi menjadi delapan pokok cerita.

- a. *Serat Mahandya Purwa*; menceritakan perkawinan Begawan Palasara dengan Dewi Durgandini, kemudian Palasara menjadi raja di Hastina bergelar Prabu Dipakiswara. Adapun sebagai penasihatnya adalah Sentanu.
- b. *Serat Submayasa*; menceritakan Prabu Kresnadipayana yang menggantikan Prabu Palasara, sampai dengan ia bertapa di Saptarengga bergelar Resi Abiyasa.
- c. *Serat Hariwangsa*;⁸¹ menceritakan perselingkuhan Dewi Mahira (istri Prabu Basudewa di Mandura) dengan Prabu Gorawangsa, dan melahirkan putra bernama Arya Kangsa.

⁸¹ Nama *Hariwangsa* kemungkinan diilhami dari nama sebuah *kakawin* karya Mpu Panuluh pada masa pemerintahan Jayabhaya di Kadiri (1130–1160), yaitu *Hariwangça*. Meskipun demikian, isi ceritanya jauh berbeda. *Kakawin Hariwangça* menceritakan perkawinan Kṛṣṇa dengan Rukmini (putri Bhismaka, raja Kundina). Hal ini merupakan bukti lain bahwa Ranggawarsita dalam menggubah *Pustaka Raja Purwa* bukan berdasarkan karya-karya sastra Jawa Kuna, melainkan menurut tafsirnya sendiri.

- d. *Serat Darma Sarya*; menceritakan Pandhu Dewanata menjadi raja di Hastina, menggantikan Prabu Kresna-dipayana, serta kawin dengan Dewi Kunthi dan Dewi Madrim.
 - e. *Serat Kumbayana*; menceritakan pengembaraan Bambang Kumbayana dari Atasangin ke Hastina, kemudian bergelar Pandhita Drona.
 - f. *Serat Wanda Laksana*; menceritakan lahirnya Bima, putra kedua Pandhu Dewanata dengan Dewi Kunthi.
 - g. *Serat Darma Mukta*; menceritakan perkawinan Arya Widura (adik Pandhu Dewanata), Arya Rukma (adik Basudewa), dan Arya Ugrasena (adik Basudewa).
 - h. *Serat Dretanagara*; menceritakan pengangkatan Drestarastra sebagai raja wakil di Hastina, menggantikan Prabu Pandhu Dewanata yang telah wafat.
8. *Serat Mahadarma*; menceritakan kejadian antara tahun 701–800 Çaka. Kitab ini dibagi menjadi 19 pokok cerita sebagai berikut.
- a. *Serat Kuramaka*; menceritakan Suyudana menjadi raja di Hastina bergelar Prabu Duryudana sampai dengan perkawinan Dewi Dursilawati.

- b. *Serat Smaradahana*,⁸² menceritakan terbakarnya *Balé Sigala-gala* sampai dengan Pandhawa mengabdikan Kerajaan Wiratha.
- c. *Serat Ambarawaja*; menceritakan hilangnya Dewi Erawati sampai dengan Kakrasana dinobatkan menjadi raja di Mandura, bergelar Prabu Baladewa.
- d. *Serat Kridha Kresna*; menceritakan perkawinan Narayana dengan Dewi Jembawati.
- e. *Serat Kunjarakarna*,⁸³ menceritakan Karna menjadi raja di Awangga, menggantikan Prabu Kunjarakarna. Diceritakan pula tentang perkawinan Puntadewa dengan Dewi Drupadi, putri Prabu Drupada di Pancalaradya.
- f. *Serat Kunjarakresna*; menceritakan Kresna menjadi raja di Dwarawati, menggantikan Prabu Kunjarakresna.
- g. *Serat Partayagnya*,⁸⁴ menceritakan Arjuna berguru kepada Dhahyang Durna.

⁸² Nama *Smaradahana* kemungkinan diilhami dari nama sebuah *kakawin* karya Mpu Dharmaja pada masa pemerintahan Kameçwara di Kadiri (1115–1130), yaitu *Smaradahana*. Meskipun demikian, isi ceritanya jauh berbeda. *Kakawin Smaradahana* menceritakan terbakarnya Kāmajaya oleh api Çiwa, kemudian Ratih ikut bunuh diri. Cerita ini diakhiri dengan kelahiran Gana (putra Çiwa dengan Umā).

⁸³ Nama *Kunjarakarna* ini kemungkinan diilhami dari nama sebuah *kakawin* berbahasa Jawa Kuna, yaitu *Kuñjarakarna*, tetapi isi ceritanya jauh berbeda. *Kakawin Kuñjarakarna* menceritakan usaha raksasa *Kuñjarakarna* yang ingin meruwat dirinya menjadi manusia. Usaha itu dapat berhasil dengan pertolongan Budha Wairocana.

⁸⁴ Nama *Partayagnya* kemungkinan diilhami dari nama sebuah *kakawin* berbahasa Jawa Kuna, yaitu *Pārthayajña*. Meskipun demikian,

- h. *Serat Manikharja Purwaka*; menceritakan perkawinan Arjuna dengan Dewi Manikharja (putri Sang Hyang Baruna).
- i. *Serat Sumantri Parta*; menceritakan perkawinan Arjuna dengan Dewi Sembadra dan Dewi Srikandhi.
- j. *Serat Déwa Ruci*; menceritakan Bima berguru kepada Dhahyang Durna, akhirnya bertemu dengan Dewa Ruci.
- k. *Serat Parta Wiwaha utawi Mintaraga*; menceritakan Arjuna bertapa di Indrakila sampai dengan dinobatkan sebagai raja di Suralaya.
- l. *Serat Indranagara*; menceritakan Kresna menciptakan kerajaan di tengah hutan dan ia menjadi raja bergelar Prabu Indrakala Kresna. Juga menceritakan Prabu Matswapati mengawinkan putra-putranya.
- m. *Serat Purubaya*; menceritakan lahirnya Gathutkaca, putra Bima dengan Arimbi, sampai dengan dinobatkan menjadi raja di Pringgadani dengan gelar Purubaya.
- n. *Serat Bomantara*; menceritakan raja raksasa bernama Bomantara yang ingin menaklukkan Suralaya, tetapi kemudian dapat dibunuh oleh Sitija (putra Kresna).

isi ceritanya jauh berbeda. *Kakawin Pārthayajña* mengisahkan liku-liku perjalanan Arjuna ketika hendak bertapa ke Gunung Indrakila.

Akhirnya Sitija menggantikan sebagai raja di Trajutrishna, bergelar Prabu Bomanarakasura.

- o. *Serat Bomantaka*; menceritakan perang besar antara Prabu Bomanarakasura dan Sri Kresna, karena Bomanarakasura telah membunuh Samba, adiknya sendiri.
- p. *Serat Baratayuda*; menceritakan perang besar antara Pandhawa dan Kurawa yang disebut *Baratayuda Jayabinangun*, dengan kemenangan Pandhawa.
- q. *Serat Kirimataya*; menceritakan Begawan Abiyasa dan Pandhawa moksa.
- r. *Serat Darma Sarana*; menceritakan penobatan Parikesit menjadi raja di Hastina sampai dengan Parikesit moksa.
- s. *Serat Yudayana*; menceritakan Yudayana (*Mahābhārata*: Janamejaya) menjadi raja di Hastina (menggantikan Parikesit), kemudian digantikan oleh putranya yakni Gendrayana⁸⁵ sampai akhirnya meninggalkan Kerajaan Hastina.

Berdasarkan alur ceritanya, *Pustaka Raja Purwa* gubahan Ranggawarsita tidak mengacu dari *Mahābhārata*, tetapi dari karya-karya sastra Jawa Baru yang ia kenal. Alur cerita *Serat Mahaparwa*, *Serat Mahadéwa*, dan *Serat Maharesi*, diambil dari *Serat*

⁸⁵ Nama ini tidak terdapat dalam *Mahābhārata*. Raja terakhir dalam *Mahābhārata* adalah Janamejaya, putra Parikesit.

Kandha yang ditulis pada zaman Kartasura (tidak diketahui pengarangnya) serta *Serat Paramayoga* dan *Serat Jitapsara* gubahan Ranggawarsita sendiri. Adapun alur cerita *Serat Maharaja*, *Serat Maharata*, *Serat Mahatantra*, *Serat Mahaputra*, dan *Serat Mahadarma*, diacu dari *Serat Bratayuda* gubahan Yasadipura (kakek Ranggawarsita), berbagai cerita temannya (orang Belanda), berbagai *lakon sanggit* para dalang, dan renungan Ranggawarsita sendiri.⁸⁶

Perbedaan mencolok antara *Mahābhārata* dan *Pustaka Raja Purwa* dapat dikemukakan sebagai berikut. *Parwa* satu dengan *parwa-parwa* berikutnya dalam *Mahābhārata*, yakni mulai cerita tentang Sentanu mengawini Dewi Gangga yang terdapat dalam *Adiparwa* sampai dengan cerita tentang Pandhawa naik ke surga pasca *Baratayuda* yang terdapat dalam *Swargarohanaparwa*, mempunyai kesinambungan cerita secara kronologis. Berbeda halnya *Pustaka Raja Purwa*, ada beberapa pemutusan alur cerita dalam *serat-serat* yang berurutan; mulai dari *Serat Darma Sarya* sampai dengan *Serat Dretanagara*. Juga *Serat Kumbayana* yang terletak di antara *Serat Darma Sarya* dan *Serat Wanda Laksana*, memperlihatkan adanya kejanggalan kronologi cerita. Kehadiran Kumbayana di Hastina yang kemudian berganti nama menjadi

⁸⁶ Lihat Poerbatjaraka, 1964, 119–127, 132–135, 152–157.

Drona dalam *Mahābhārata* bukan pada masa pemerintahan Pandhu, melainkan masa pemerintahan Dhestharastra. Hal ini merupakan salah satu bukti bahwa isi *Pustaka Raja Purwa* berasal dari berbagai sumber lisan.

Perbedaan alur cerita semakin tampak setelah sampai di kalangan dalang. Hal itu dapat dipahami karena cerita-cerita wayang yang beredar di kalangan dalang didapat secara turun-temurun melalui tradisi pertunjukan dan tradisi lisan. Cerita wayang versi dalang ini lazim disebut *lakon* pedalangan. Terdapat perbedaan yang signifikan antara cerita wayang versi *Mahābhārata*, *Pustaka Raja Purwa*, dan *lakon* pedalangan, antara lain sebagai berikut.

1. Silsilah Pandhawa–Kurawa dan Pendiri Kerajaan Hastina.

- a. Menurut *Mahābhārata*, kakek moyang Pandhawa–Kurawa bermula dari Purorawa sebagai pendiri Kerajaan Prayasa, kemudian secara berturut-turut: Ayu, Nahusā, Yayati, Pururawa, Janamejaya, Pracinwan, Sampayani, Garhaspati, Sarwabhoma, Ayutanayi, Hredhwa, Reksha, Matinara, Trasnu, Ilina, Duçwanta, Bhārata, Suhotra, Hasti (sebagai pendiri Kerajaan Hastina), Wikunthana, Ajamidha, Dhumraksha, Sambarana, Kuru, Parikṣit, Suyasa, Bhimasena, Pratipa,

Çantanu, Citrānggada, dan yang terakhir adalah Wicitrawirya. Setelah Wicitrawirya wafat, tahta Kerajaan Hastina oleh Dewabrata diserahkan kepada Byāsa. Byāsa sebenarnya bukan pewaris tahta Kerajaan Hastina, karena ia adalah putra Durgandhini dengan Resi Paraçara sebelum ia diperistri oleh Çantanu. Byāsa menduduki tahta Kerajaan Hastina serta mengawini janda Citrānggada yang bernama Ambikā dan janda Wicitrawirya yang bernama Ambalikā hanya demi menyelamatkan tahta Kerajaan Hastina, karena Dewabrata sebagai pewaris sah Kerajaan Hastina telah bersumpah untuk hidup sebagai *brahmachari*. Oleh karena itu, Pandhawa–Kurawa sebenarnya sudah bukan lagi dinasti Bhārata.⁸⁷

- b. Menurut *Pustaka Raja Purwa*, kakek moyang Pandhawa–Kurawa adalah para pertapa ulung dari Pertapaan Saptarengga. Kakek moyang Pandhawa–Kurawa secara berturut-turut: Bambang Parikenan, Manumayasa, Sekutrem, Bambang Sakri, Palasara, dan yang terakhir adalah Abiyasa. Pendiri Kerajaan Hastina dalam versi ini adalah Palasara. Palasara setelah menyembuhkan

⁸⁷ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 13–78; juga Zoetmulder, 1985, 82–83.

penyakit kulit Dewi Durgandini kemudian dengan kekuatan *mantram* saktinya mampu mengubah Hutan Gajahoya atau Kurujanggala menjadi sebuah kerajaan megah yang kemudian diberi nama Hastina. Seluruh binatang hutan yang ada di situ juga diubah wujudnya menjadi manusia. Palasara menjadi raja di Hastina bergelar Prabu Dipakiswara. Ia meninggalkan Kerajaan Hastina dan kembali sebagai pertapa setelah peperangannya melawan Sentanu dari Pertapaan Talkandha dileraikan oleh dewa. Mereka disuruh memilih antara ‘sas’ (kebahagiaan duniawi) dan ‘*sampurna*’ (kebahagiaan surga); Sentanu memilih yang pertama, sedangkan Palasara memilih yang kedua. Oleh karena itu, Kerajaan Hastina berikut permaisurinya diserahkan kepada Sentanu.⁸⁸

- c. Silsilah Pandhawa–Kurawa dalam tradisi pedalangan merupakan gabungan antara *Mahābhārata* dan *Pustaka Raja Purwa*. Durgandini setelah melahirkan Abiyasa diceraikan oleh Palasara atas perintah Raja Wiratha Prabu Basukethi (ayah Durgandini). Selanjutnya Durgandini

⁸⁸ Lihat J. Kats, *Het Javaansche Tooneel: Wajang Poerwa* (Weltervreden: Uitgave van de commissie voor de Volkslectuur, 1923), 244–245; juga Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 78–79; dan Jilid IV, 1984, 81–82.

menerima lamaran Raja Hastina Prabu Sentanu, yang berstatus duda dengan satu anak bernama Dewabrata. Pada saat perkawinan berlangsung, Abiyasa tiba-tiba menyusul ibunya ke Wiratha; ia berebut ibu dengan Dewabrata. Peristiwa ini membuat Palasara berang, sehingga terjadi peperangan dengan Sentanu. Bathara Naradha akhirnya turun tangan; Dewabrata dan Abiyasa disuruh memilih salah satu: kerajaan atau ibu. Dewabrata memilih ibu, sedangkan Abiyasa memilih kerajaan. Sejak saat itu Kerajaan Hastina dihibahkan dari Sentanu kepada Abiyasa.⁸⁹

2. Perkawinan Drupadi

- a. Drupadi menurut *Mahābhārata* adalah putri Drupada Raja Pancala (Jawa Kuna: Panchala) yang lahir dari api sesaji. Ia merupakan reinkarnasi Dewi Sri. Sebelum menjelma menjadi Drupadi, ia pernah hidup sebagai putri seorang brahmana, dan hingga perawan tua belum

⁸⁹ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 84; juga Suryasaputra, "Serat Pustaka Raja Purwa Sampun Kadhapuk Balungan Lakon," Jilid III (naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1983), 25–28. Buku yang disebut terakhir ini lebih dikenal dengan nama *Pustaka Raja Purwa Ngasinan*, yaitu *Pustaka Raja Purwa* yang ditulis kembali oleh seorang dalang dari Ngasinan, Gondang, Klaten beberapa puluh tahun lalu, kemudian ditulis ulang oleh Suryasaputra. Buku ini berisi struktur *lakon-lakon* wayang kulit *purwa* 'siap pakai', yang oleh sebagian besar dalang penganut *pakeliran* gaya Surakarta dijadikan acuan dalam penyajian *lakon-lakon* wayang.

juga memiliki jodoh. Oleh karena itu, ia kemudian melakukan *yoga*. Pada saat Syiwa datang untuk memberikan anugerah, ia minta agar kelak mendapatkan jodoh orang yang memiliki kelebihan dalam segala hal. Permintaan ini diulang-ulang sampai lima kali. Oleh karena itu, setelah ia menjelma menjadi Drupadi, permohonan tersebut terlaksana; ia diperistri oleh kelima Pandhawa. Perkawinan Drupadi dengan Pandhawa ini terjadi dalam sebuah sayembara memanah yang dimenangkan oleh Arjuna. Pada saat itu Arjuna dengan keempat Pandhawa yang lain sedang menjalani hidup sebagai *wanaprastha* pasca terbakarnya *Jatugreha* atau *Balé Sigala-gala*. Perkawinan Drupadi dengan Yudhis-thira melahirkan Pratiwindya [JK]; dengan Bima melahirkan Srutasoma [JK]; dengan Arjuna melahirkan Srutakirti [JK]; dengan Nakula melahirkan Satanika [JK]; dan dengan Sadewa melahirkan Srutakarman. Kelima putra ini disebut *pañcawala* atau *pañcakumara*, yang artinya lima anak.⁹⁰

- b. Drupadi menurut *Pustaka Raja Purwa* adalah putri Prabu Drupada yang lahir dari rahim istrinya, Dewi

⁹⁰ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 106–109; juga Jilid IV, 1984, 152–189.

Gandawati. Ia hanya diperistri oleh Puntadewa. Perkawinan itu terlaksana setelah Bima berhasil mengalahkan Gandamana (paman Drupadi) dalam sebuah sayembara perang. Putra Drupadi dengan Puntadewa hanya seorang, diberi nama Pancawala.⁹¹ Perbedaan versi ini sengaja dilakukan oleh Ranggawarsita sebagai upaya pencitraan kepada Drupadi serta untuk menghindari adanya konflik sosial; bagaimanapun tidaklah etis seorang wanita menjadi istri dari lima laki-laki.

- c. Drupadi dalam tradisi pedalangan hanya menjadi istri Puntadewa, dan mempunyai seorang putra bernama Pancawala. Meskipun demikian, ada dua alternatif *sanggit* tentang perkawinan Drupadi dengan Puntadewa yang beredar di kalangan pedalangan. Alternatif pertama, Drupadi diperoleh melalui sayembara memanah yang dimenangkan oleh Arjuna. Alternatif kedua, Drupadi diperoleh melalui sayembara perang melawan Gandamana yang dimenangkan oleh Bima.

3. Berdirinya Kerajaan Indraprastha

- a. Menurut *Mahābhārata*, Kerajaan Indraprastha semula berupa hutan bernama Kandhawaprastha, yang me-

⁹¹ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 96, 108, 151.

upakan separo dari wilayah Kerajaan Hastina. Kandhawaprastha oleh Dhestharastra diberikan kepada Pandhawa dengan maksud agar dijadikan tempat hunian mereka yang secara geografis terpisah dengan tempat tinggal Kurawa. Dengan demikian diharapkan tidak akan terjadi perebutan hak waris di antara mereka. Peristiwa tersebut terjadi pasca terbakarnya *Balé Sigalagala*, Pandhawa hidup sebagai *wanaprastha*, kemudian memenangkan sayembara memanah di Pancala dan mengawini Drupadi.⁹²

- b. Menurut *Pustaka Raja Purwa*, Kerajaan Puntadewa lebih dikenal dengan nama Amarta, Cintakapura, atau Batanakawarsa; semula berupa hutan belantara bernama Mertani. Daerah ini merupakan wilayah Kerajaan Wiratha.⁹³ Matswapati memberikan Hutan Mertani yang sangat angker kepada Pandhawa terbersit oleh dua alasan. Pertama, sebagai hadiah kepada Pandhawa terutama Bima dan Arjuna (yang pada saat itu bernama Jagal Abilawa dan Wrehatnala) yang telah berjasa menyelamatkan Wiratha dari kudeta Kencakarupa, Rupa-

⁹² Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 152–199; dan Jilid V, 1984, 82–84.

⁹³ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 21–27.

kenca, dan Rajamala.⁹⁴ Kedua, sebagai hukuman kepada Pandhawa terutama Bima dan Arjuna yang telah membunuh Kencakarupa, Rupakenca, dan Rajamala, yang merupakan bangsawan Wiratha. Alasan yang kedua ini sekaligus untuk menunjukkan kepada semua orang tentang tegaknya hukum Kerajaan Wiratha. Peristiwa ini terjadi setelah peristiwa terbakarnya *Balé Sigala-gala*, Pandhawa menyamar di Negeri Wiratha, kemudian membunuh Kencakarupa, Rupakenca, dan Rajamala.⁹⁵

- c. Kerajaan Puntadewa menurut tradisi pedalangan bernama Indraprastha, Amarta, Cintakapura, atau Batanakawarsa. Hal ini menunjukkan adanya pencampuran versi yang berbeda, *Mahābhārata* di satu pihak dan *Pustaka Raja Purwa* di lain pihak. Mengenai asal mula Kerajaan Indraprastha, dalam tradisi pedalangan gaya

⁹⁴ Kencakarupa dan Rupakenca adalah putra Begawan Palasara dengan Dewi Kekayi, sedangkan Rajamala adalah putra Begawan Palasara dengan Dewi Watari. Kencakarupa dan Rupakenca dapat disebut kemenakan Matswapati, karena ayahnya (Palasara) adalah suami Dewi Durgandini yang merupakan kakak Matswapati. Adapun Rajamala dapat disebut adik ipar Matswapati, karena kakak Rajamala yaitu Dewi Rekathawati adalah istri Matswapati. Silsilah seperti ini dalam kebudayaan Jawa disebut *dhadhung kepluntir*, yakni ikatan kekeluargaan yang saling silang.

⁹⁵ Menurut *Mahābhārata*, penyamaran Pāndawa di Negeri Wirata dilakukan setelah mereka menjalani hukuman sebagai penghuni hutan selama 12 tahun, sebagai akibat dari kekalahannya dalam perjudian dadu melawan Korawa.

Surakarta sebagian besar dalang mengacu dari *Pustaka Raja Purwa*, yakni Hutan Mertani pemberian Raja Wiratha Prabu Matswapati. Cerita tentang Kerajaan Indraprastha versi *Mahābhārata* yang bermula dari Hutan Kandhawaprastha pemberian Dhestharastra digubah pertama kali dalam pertunjukan wayang kulit *purwa* oleh Wignyasutarna, dalang terkenal pada tahun 1950-an yang sekaligus guru dalang pada PDMN Surakarta. Versi Wignyasutarna itu kemudian diikuti oleh Nartasabda.⁹⁶

4. Masa-masa Kejayaan Pandhawa

- a. Menurut *Mahābhārata*, Pandhawa mengalami masa-masa kejayaan dalam waktu yang tidak terlalu lama. Mereka dapat menikmati kebahagiaan hanya sekitar tiga belas tahun, yakni sejak berdirinya Kerajaan Indraprastha sampai dengan menjelang perjudian dadu melawan Kurawa. Dalam masa yang relatif singkat itu pun, salah satu Pandhawa yaitu Arjuna pernah memisahkan diri dari keluarganya. Arjuna mengasingkan diri ke dalam hutan selama dua belas tahun karena melanggar kesepakatan bersama, yakni terpaksa masuk

⁹⁶ Suyatna Wignyasarana, wawancara tanggal 19 April 2002 di PDMN Surakarta; Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 6 Juli 2010.

kamar peraduan Drupadi dengan Yudhisthira. Hal itu dilakukan karena ia hendak mengambil pusaka untuk membunuh penjahat yang mengganggu pertapaan para brahmana. Satu tahun setelah Arjuna berkumpul dengan saudara-saudaranya, Pandhawa terpaksa kehilangan harga diri, kebahagiaan, dan harta bendanya, sebagai akibat kekalahannya dalam perjudian dadu melawan Kurawa. Mereka harus hidup di tengah hutan selama dua belas tahun, serta menyamar di sebuah kerajaan selama satu tahun.⁹⁷

- b. Menurut *Pustaka Raja Purwa*, Pandhawa setelah mendirikan Kerajaan Amarta (pasca terbakarnya *Balé Sigalagala* dan Pandhawa menyamar di Negeri Wiratha), dapat menikmati kebahagiaan selama bertahun-tahun, tanpa terusik kerajaannya oleh Kurawa. Hal itu disebabkan Kerajaan Amarta bukan wilayah Negeri Hastina, sehingga tidak ada tantangan Kurawa kepada Pandhawa untuk bermain dadu dengan taruhan Kerajaan Indra-prastha.⁹⁸ Oleh karena itu, dalam versi *Pustaka Raja Purwa* Pandhawa tidak pernah menjalani masa pem-

⁹⁷ Lihat Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 82–177.

⁹⁸ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 27–52; Jilid V, 1983, 1–51; Jilid VI, 1983, 1–50.

buangan di dalam hutan sebagaimana halnya versi *Mahābhārata*. Adapun penyebab terjadinya *Baratayuda* dalam versi *Pustaka Raja Purwa*, karena Kurawa tidak mau memberikan separo wilayah Kerajaan Hastina sebagaimana yang diminta oleh Pandhawa.⁹⁹

- c. Masa-masa bahagia Pandhawa pasca berdirinya Kerajaan Amarta sebagaimana tertulis dalam *Pustaka Raja Purwa* itulah yang dimanfaatkan oleh para dalang untuk menciptakan *lakon-lakon carangan*.¹⁰⁰ Terdapat alasan yang cukup mendasar, mengapa *lakon-lakon carangan* berlatar cerita pada masa-masa kejayaan Pandhawa; karena tokoh-tokoh Pandhawa menjadi idola sebagian besar masyarakat Jawa. Juga masa-masa kejayaan Pandhawa merupakan tempat yang strategis bagi dalang untuk memunculkan berbagai macam konflik. Oleh karena itu, *lakon-lakon* episode Pandhawa–Kurawa menjadi lebih populer daripada episode-episode sebelum dan sesudahnya, bahkan dengan serial yang lain: *Lokapala*, *Arjunasasra*, dan *Ramayana*.

⁹⁹ Lihat Suryasaputra, Jilid VII, 1983, 1–3.

¹⁰⁰ Sampai dengan tahun 1985, terdapat 119 macam *lakon carangan* yang berhasil dikumpulkan oleh Proyek Dokumentasi Lakon Carangan ASKI Surakarta. Lihat Feinstein, dkk., Jilid I–III, 1986.

Berpangkal dari empat serial cerita dengan berbagai versinya tersebut, *lakon-lakon* wayang kulit *purwa* diciptakan. *Lakon-lakon* wayang yang diciptakan dengan mendasarkan pada sumbernya (serial dewa-dewi, *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*, dan *Mahabarata*) disebut *lakon jejer*, *lakon baku*, atau *lakon pokok*; sedangkan *lakon-lakon* wayang yang diciptakan secara otonom—tanpa terikat oleh alur keempat serial tersebut—disebut *lakon carangan*.¹⁰¹ *Lakon carangan* dapat diklasifikasi menjadi tiga macam, yaitu *carang dhinapur*, *sempalan*, dan *pasemon*.¹⁰² *Lakon carang dhinapur* adalah *lakon* ciptaan baru tetapi seolah-olah merupakan bagian dari *lakon pokok*. Jika *lakon pokok* diibaratkan sebuah pohon, maka *carang dhinapur* adalah dahan atau rantingnya. Misalnya *lakon Srikanthi Meguru Manah*, *Sembadra Larung*, *Gathutkaca Krama*, dan sebagainya. *Lakon sempalan* adalah *lakon* ciptaan baru yang terlepas dari *lakon baku* tetapi permasalahan yang disajikan merupakan petikan dari salah satu permasalahan

¹⁰¹ Lihat Feinstein, dkk., Jilid I, 1986, xviii–xxxiii.

¹⁰² Lihat Kats, 1923, 86; A. Seno Sastroamidjojo, *Renungan tentang Pertundjukan Wajang Kulit* (Jakarta: Kinta, 1964), 101; R.M. Sajid, *Bauwarna Kawruh Wajang: Wewaton Kawruh Bab Wajang*, Djilid II (Surakarta: Widya Duta, 1971), 56; K.P.A. Kusumadilaga, *Serat Sastramiruda*, ditransliterasikan oleh Sudibyo Z. Hadisutjipto dan diindonesiakan oleh Kamajaya (Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981), 164–165; Pengklasifikasian tersebut berbeda dengan Feinstein, dkk., Jilid I, 1986, xviii–xxxiii, yang hanya membedakan menjadi dua macam, yaitu *carangan* dan *carang dhinapur*.

lakon baku. Misalnya *lakon Wahyu Makutharama, Wahyu Cakraningrat, Kilatbuwana, Kresna Cupu, Begawan Lomana, Warsitajati, Sindhungkara, Yitmajati*, dan sebagainya. Adapun *lakon pasemon* adalah *lakon* wayang yang ceritanya diangkat dari fenomena kehidupan, dapat berupa kritik sosial ataupun ajakan. Misalnya *lakon Udawa Waris, Janaka Banthèng, Wahyu Waringin Kencana, Sekar Pudhak Tunjungbiru*, dan sebagainya.

Lakon dapat disebut *baku* atau *carangan*, sulit dipastikan. Sebuah *lakon* berdasarkan versi yang satu disebut *baku*, tetapi berdasarkan versi yang lain dapat disebut *carangan* (*carang dhinapur* atau *sempalan*). Hal itu bergantung pada sumber ceritanya; sastra wayang versi Jawa Kuna ataukah Jawa Baru. Misalnya *lakon Déwaruci, Bimasuci*, dan *Partadéwa*, dalam versi *Mahābhārata* termasuk *lakon carangan*, karena *lakon* tersebut tidak terdapat di dalam *Mahābhārata* India ataupun Jawa Kuna. Sebaliknya menurut versi *Pustaka Raja Purwa* ketiga *lakon* tersebut termasuk *lakon baku*, karena semua termuat dalam *Pustaka Raja Purwa*. Untuk memperjelas masalah ini, dalam Tabel 1 disajikan sejumlah repertoar *lakon* wayang kulit *purwa* berdasarkan kronologi cerita yang dikaitkan dengan sumber-sumber acuannya.

Tabel 1. Repertoar *lakon* wayang kulit *purwa* berdasarkan kronologi cerita.

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	SUMBER LAKON						
		Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakāṇḍa/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmāyāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
1.	<i>Alap-alapan Sukèsi</i>		✓					✓
2.	<i>Lairé Rahwana</i>	✓	✓					✓
3.	<i>Sugriwa-Subali (Pejahipun Maésasura)</i>	✓	✓					✓
4.	<i>Lairé Anoman</i>	✓	✓					✓
5.	<i>Bedhahé Lokapala</i>	✓	✓					✓
6.	<i>Lairé Harjunasasra</i>	✓	✓					✓
7.	<i>Sumantri Ngèngèr</i>		✓					✓
8.	<i>Sumantri Gugur</i>	✓	✓					✓
9.	<i>Bedhahé Maèspati</i>	✓	✓					✓
10.	<i>Bedhahé Ayodya</i>				✓			✓
11.	<i>Bedhahé Binggala</i>				✓			✓
12.	<i>Lairé Rama–Sinta– Indrajit</i>			✓ <i>(Bālakāṇḍa)</i>	✓			✓

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmāyāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
13.	<i>Sayembara Manthili</i>			✓ (<i>Bālakānda</i>)	✓			✓
14.	<i>Rama Tundhung</i>			✓ (<i>Ayodhyā- kānda</i>)	✓			✓
15.	<i>Sinta Ilang</i>			✓ (<i>Aranya- kānda</i>)	✓			✓
16.	<i>Subali Léna</i>			✓ (<i>Kiskindhā- kānda</i>)	✓			✓
17.	<i>Anoman Duta</i>			✓ (<i>Sundara- kānda</i>)	✓			✓
18.	<i>Wibisana Tundhung</i>			✓ (<i>Yuddha- kānda</i>)	✓			✓
19.	<i>Rama Tambak</i>			✓ (<i>Yuddha- kānda</i>)	✓			✓

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmāyāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
20.	<i>Anggada Duta (Sarpakenaka Léna)</i>			✓ (<i>Yuddha- kānda</i>)	✓			✓
21.	<i>Kembang Déwaretna (Prahastha Léna)</i>			✓ (<i>Yuddha- kānda</i>)	✓			✓
22.	<i>Anoman–Trigangga (Patiné Bukbis)</i>				✓			✓
23.	<i>Kumbakarna Gugur</i>			✓ (<i>Yuddha- kānda</i>)	✓			✓
24.	<i>Indrajit Gugur</i>			✓ (<i>Yuddha- kānda</i>)	✓			✓
25.	<i>Brubuh Ngalengka (Dasamuka Léna)</i>			✓ (<i>Yuddha- kānda</i>)	✓			✓
26.	<i>Dasawilukrama Gugur</i>				✓			✓
27.	<i>Sinta Boyong</i>	✓		✓ (<i>Uttarakānda</i>)	✓			✓

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmayāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
28.	<i>Sakuntala</i>					✓ (<i>Adiparwa</i>)		✓
29.	<i>Palasara Krama</i>					✓ (<i>Adiparwa</i>)	✓	✓
30.	<i>Sentanu Banjut</i>					✓ (<i>Adiparwa</i>)	✓	✓
31.	<i>Lairé Basudéwa lan Kunthi</i>					✓ (<i>Adiparwa</i>)	✓	✓
32.	<i>Lairé Pandhu lan Widura</i>					✓ (<i>Adiparwa</i>)	✓	✓
33.	<i>Lairé Harya Prabu, Ugraséna, Narasoma, Madrin</i>						✓	✓
34.	<i>Lairé Kumbayana lan Sucitra</i>						✓	✓
35.	<i>Lairé Gandamana</i>						✓	✓
36.	<i>Abiyasa Grogol</i>						✓	✓
37.	<i>Lairé Gendara–Gendari</i>						✓	✓
38.	<i>Lairé Harya Suman</i>						✓	✓

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmāyāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
39.	<i>Kunthi Pilih (Lairé Karna)</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
40.	<i>Pandhu Tuwuh</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
41.	<i>Rabiné Sucitra (Ganda- mana Sayembara I)</i>						✓	✓
42.	<i>Lairé Pandhawa- Kurawa</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
43.	<i>Lairé Kurawa</i>						✓	✓
44.	<i>Lairé Puntadéwa</i>						✓	✓
45.	<i>Lairé Arjuna (Arjuna Pingit)</i>						✓	✓
46.	<i>Bima Bungkus</i>						✓	✓
47.	<i>Basudéwa Grogol</i>						✓	✓
48.	<i>Gandamana Luweng</i>						✓	✓
49.	<i>Pandhu Banjut</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
50.	<i>Rebutan Lenga Tala</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmayāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
51.	<i>Pandadaran Siswa Sokalima</i>					✓ (Adiparwa)		✓
52.	<i>Balé Sigala-gala</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
53.	<i>Séna Bumbu</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
54.	<i>Kangsa Adu Jago</i>						✓	✓
55.	<i>Kakrasana Winisudha</i>						✓	✓
56.	<i>Alap-alapan Drupadi (Gandamana Sayembara II)</i>						✓	✓
57.	<i>Sayembara Pancala</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
58.	<i>Babad Wanamarta</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
59.	<i>Puntadéwa Jumeneng Ratu</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
60.	<i>Sesaji Raja Suya</i>					✓ (Adiparwa)	✓	✓
61.	<i>Déwaruci</i>						✓	✓

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmayāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
62.	<i>Bimasuci</i>						✓	✓
63.	<i>Lairé Gathutkaca</i>						✓	✓
64.	<i>Gathutkaca Winisudha</i>						✓	✓
65.	<i>Brajadenta Mbaléla</i>						✓	✓
66.	<i>Parta Krama</i>						✓	✓
67.	<i>Abimanyu Lair</i>						✓	✓
68.	<i>Sudamala</i>						✓	✓
69.	<i>Pandhawa Dhadhu</i>					✓ (<i>Sabhāparwa</i>)		✓
70.	<i>Wahyu Darma</i>					✓ (<i>Wanaparwa</i>)		✓
71.	<i>Kandhihawa (Lairé Niwatakawaca)</i>						✓	✓
72.	<i>Arjuna Wiwaha</i>					✓ (<i>Wanaparwa</i>)		✓
73.	<i>Partadéwa</i>						✓	✓
74.	<i>Pandhawa Matirta (Sekar Tunjung Sugan- dika)</i>					✓ (<i>Wanaparwa</i>)		✓

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmayāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
75.	<i>Jagal Abilawa</i>					✓ (<i>Wirāṭaparwa</i>)	✓	✓
76.	<i>Wirathaparwa</i>					✓ (<i>Wirāṭaparwa</i>)		✓
77.	<i>Gendrèh Kemasan (Patiné Kalabendana)</i>						✓	✓
78.	<i>Kunthi Duta</i>							✓
79.	<i>Drupada Duta</i>							✓
80.	<i>Kresna Gugah</i>					✓ (<i>Wirāṭaparwa</i>)		✓
81.	<i>Kresna Duta</i>					✓ (<i>Udhyoga- parwa</i>)	✓	✓
82.	<i>Bisma Gugur</i>					✓ (<i>Bhisma- parwa</i>)	✓	✓
83.	<i>Ranjapan (Abimanyu Gugur)</i>					✓ (<i>Dronaparwa</i>)	✓	✓

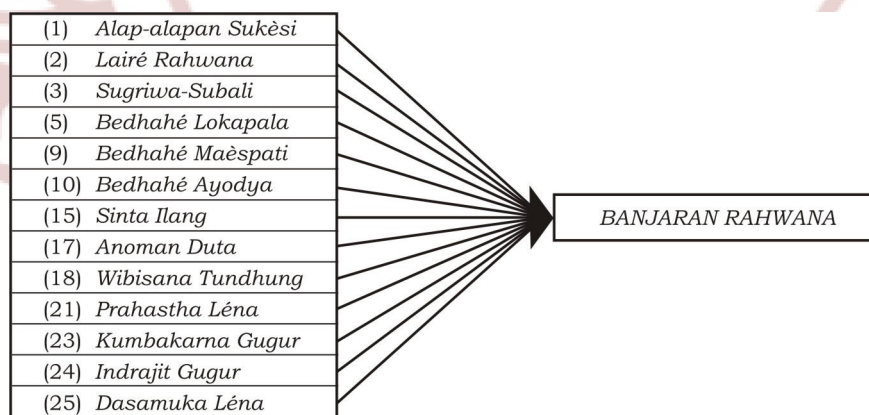
No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmāyāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
84.	<i>Tigas-Timpalan (Jayadrata–Burisrawa Léna)</i>					✓ (<i>Dronaparwa</i>)	✓	✓
85.	<i>Suluhan (Gathutkaca Gugur)</i>					✓ (<i>Dronaparwa</i>)	✓	✓
86.	<i>Durna Gugur</i>					✓ (<i>Dronaparwa</i>)	✓	✓
87.	<i>Dursasana Léna–Karna Tandhing</i>					✓ (<i>Karnaparwa</i>)	✓	✓
88.	<i>Salya Gugur</i>					✓ (<i>Çalyaparwa</i>)	✓	✓
89.	<i>Rubuhan (Duryudana Gugur)</i>					✓ (<i>Çalyaparwa</i>)	✓	✓
90.	<i>Pandhawa Boyong</i>					✓ (<i>Çalyaparwa</i>)	✓	✓
91.	<i>Lairé Parikesit</i>						✓	✓
92.	<i>Udawa Sampyuh</i>						✓	✓

No.	REPERTOAR LAKON BERDASARKAN KRONOLOGI CERITA	Seri <i>Lokapala</i> dan <i>Arjunasasra</i>		Seri <i>Ramayana</i>		Seri <i>Mahabarata</i>		Versi Pedalang- an
		<i>Uttarakānda/ Arjunawijaya</i>	<i>Lokapala utw Arjunasasra</i>	<i>Kakawin Rāmayāna</i>	<i>Serat Rama Jarwa</i>	<i>Mahābhārata</i>	<i>Pustaka Raja Purwa</i>	
93.	<i>Parikesit Jumeneng Ratu</i>					✓ (<i>Mahā- prasthānika- parwa</i>)	✓	✓
94.	<i>Pandhawa Puterpuja</i>					✓ (<i>Mahā- prasthānika- parwa</i>)		✓
95.	<i>Pandhawa Muksa</i>					✓ (<i>Mahā- prasthānika- parwa</i>)		✓

(Sumber: Kats, 1923; Mangkunagara VII, 1932; Pendit, 1980; Padmosoekotjo, Jilid I, 1979; Jilid II, 1981; Jilid III, 1982; Jilid IV, 1984; Jilid V, 1984; Jilid VI, 1985; Jilid VII, 1986; Suryasaputra, Jilid I–VII, 1983; Zoetmulder, 1985; Suryasaputra, Jilid I–V, 1995; Rajagopalachari, 2009)

Keterangan: Tanda ✓ adalah untuk menunjukkan dari mana repertoar *lakon* itu diambil; jika tanda ✓ lebih dari satu, berarti repertoar *lakon* itu telah terjadi pencampuran versi.

Berpangkal dari keempat serial cerita wayang dengan berbagai versinya tersebut *lakon-lakon banjaran* diciptakan. Artinya, teks-teks ‘hipogram utama’ *lakon banjaran* adalah sederetan *lakon pokok* sebagaimana yang tertera pada Tabel 1. Jika ternyata teks-teks hipogram tentang peristiwa kehidupan tokoh tertentu yang akan diangkat ke dalam *sanggit lakon banjaran* relatif sedikit, maka dapat diambilkan dari teks-teks hipogram lain yang ada korelasinya dengan peristiwa kehidupan tokoh bersangkutan. Teks hipogram lain itu dapat berupa: (a) cerita *gancaran* yang belum pernah disajikan dalam bentuk repertoar *lakon*; atau (b) sejumlah repertoar *lakon carang dhinapur*, yakni *lakon* ciptaan baru yang seolah-olah merupakan bagian dari *lakon pokok*.¹⁰³



¹⁰³ Untuk *lakon-lakon sempalan* tidak dapat dipakai sebagai hipogram bagi *sanggit lakon banjaran*, karena jenis *lakon* ini tidak memiliki ujung pangkal atau urutan *lakon* sebelum dan sesudahnya.

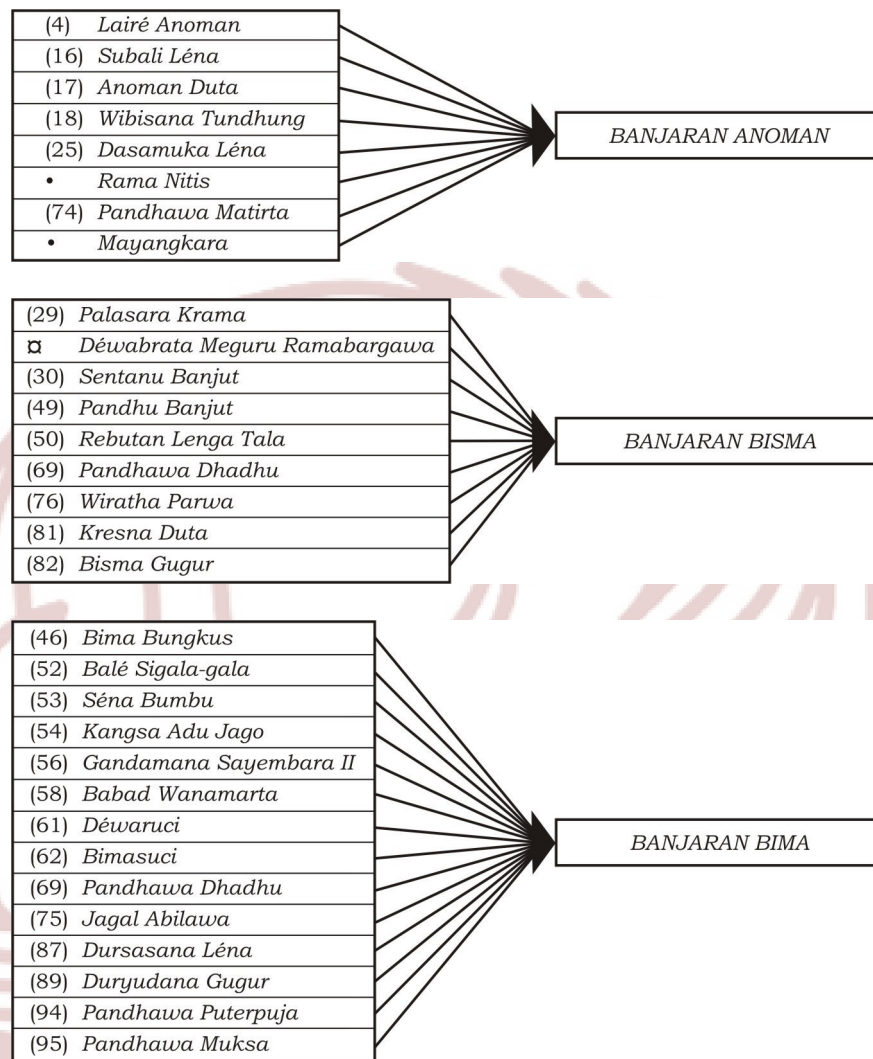


Diagram 3. Contoh keterkaitan lakon banjaran dengan sejumlah lakon pokok dan carang dhinapur dalam lakon *Banjaran Rahwana*, *Banjaran Anoman*, *Banjaran Bisma*, dan *Banjaran Bima*.

(Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Keterangan: nomor-nomor yang berada di depan *lakon pokok* adalah nomor urut yang terdapat dalam Tabel 1, *lakon* yang di depannya terdapat tanda • adalah repertoar *lakon carang dhinapur*, sedangkan *lakon* yang di depannya terdapat tanda ▣ adalah cerita *gancaran* yang belum pernah disajikan dalam bentuk repertoar *lakon*.

Sejumlah repertoar *lakon* yang berkedudukan sebagai hipogram tersebut bukan merupakan unsur-unsur yang harus ditampilkan

dalam bentuk adegan-adegan, melainkan alternatif hipogram yang dapat dipilih oleh penggubah *lakon* di dalam menyusun struktur adegan pada *lakon banjaran*. Mengingat jumlah hipogram masing-masing tokoh yang *dibanjarkan* berbeda, maka diperlukan selektivitas tersendiri; hipogram mana saja yang akan ditampilkan dalam struktur *lakon banjaran*.

D. Tokoh-tokoh Wayang yang Dapat Dibanjarkan

Wayang kulit *purwa* berdasarkan fungsi dan penempatannya dibedakan menjadi dua kelompok: (1) wayang *panggung* atau wayang *simpingan*, yakni sejumlah boneka wayang yang dijajar sedemikian rupa pada bagian kiri dan kanan *kelir*; dan (2) wayang *dhudhahan*, yakni sejumlah boneka wayang yang ditempatkan di dalam *kothak* atau di atas tutup *kothak*. Wayang *dhudhahan* masih terbagi menjadi delapan kelompok: (a) kelompok Kurawa, terdiri dari Drona, Sangkuni, Dursasana, Kartamarma, Jayadrata, Durmagati, Citraksa, Citraksi, Aswatama, dan Burisrawa; (b) kelompok dewa dan pendeta, antara lain Naradha, Brama, Indra, Yamadipati, Surya, Patuk, Temboro, Bisma, dan Abiyasa; (c) kelompok *putran*, *patihan*, dan punggawa, antara lain Indrajit, Trisirah, Udawa, Pragota, Prabawa, dan Tuhayata; (d) kelompok raksasa, antara lain Cakil, Pragalba, Rambutgeni, Buta Terong,

dan Galiyuk; (e) kelompok *kera*, antara lain Subali, Sugriwa, Anggada, Anila, dan Jembawan; (f) kelompok *dhagelan*, antara lain Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Bilung, Cantrik, Cangik, dan Limbuk; (g) kelompok *ricikan*, antara lain wayang *sétanan*, *rampogan*, kereta, kuda, gajah, garuda, ular, harimau, dan banteng; dan (h) *gamanan*, antara lain panah, keris, gada, pedang, dan tombak.¹⁰⁴

Boneka wayang kulit *purwa* berdasarkan perannya di dalam *pakeliran* dapat dibedakan menjadi dua kelompok: (1) wayang-wayang tokoh; dan (2) wayang-wayang pendukung.¹⁰⁵ Wayang-wayang tokoh adalah sejumlah tokoh wayang yang memiliki biografi, meliputi asal-usul dan peristiwa kehidupan. Adapun wayang-wayang pendukung adalah sejumlah tokoh wayang yang tidak memiliki biografi; kehadirannya di dalam berbagai repertoar *lakon* hanya berperan sebagai pelengkap, misalnya: keluarga Kurawa (Kartamarma, Durmagati, Citraksa, Citraksi, dan Lesmana Mandrakumara), dayang-dayang istana (*parekan*, Cangik, dan Limbuk), para punggawa kerajaan (Nirbita, Tuhayata, Tambakganggeng, Gagakbaka, Podhang Binorehan, dan sebagainya), prajurit *kera* (Anila, Hanala, Sraba, Rawun, dan sebagainya),

¹⁰⁴ R.M. Sajid, *Bauwarna Wajang*, Djilid I (Surakarta: Hadiwidjajan, 1956), 91–97.

¹⁰⁵ Dua istilah yang diberikan oleh peneliti untuk keperluan studi ini.

prajurit raksasa (Cakil, Pragalba, Rambutgeni, Buta Terong, dan sebagainya), dan *sétanan*.

Wayang tokoh dapat dikelompokkan berdasarkan serialnya: dewa-dewi, *Arjunasasra*, *Lokapala*, *Ramayana*, dan *Mahabharata*.

1. Tokoh-tokoh wayang serial dewa-dewi yang memiliki biografi meliputi: Antaga (Togog), Ismaya (Semar), Manikmaya (Bathara Guru), Bathara Brama, Bathara Indra, Bathara Bayu, Bathara Sambu, Bathara Wisnu, Bathara Kamajaya dan Bathari Ratih, Bathara Yamadipati, Bathara Surya, Bathara Kala, Bathari Uma, dan Bathari Gangga.
2. Tokoh-tokoh wayang serial *Arjunasasra* yang memiliki biografi meliputi: Arjunasasra, Sumantri, Sukasrana, dan Ramabargawa.
3. Tokoh-tokoh wayang serial *Lokapala* yang memiliki biografi meliputi: Wisrawa, Dhanapati, Sumali, Dewi Sukesi, Prahastha, Dasamuka, Kumbakarna, Sarpakenaka, Wibi-sana, dan Dewi Trijatha.
4. Tokoh-tokoh wayang serial *Ramayana* yang memiliki biografi meliputi: Dasarata, Dewi Sukasalya, Dewi Kekayi, Janaka, Rama, Dewi Sinta, Lesmana, Barata, Satrugna, Jembawan, Dewi Anjani, Subali, Sugriwa, Anoman, Anggada, Ramabatlawa, dan Kusiya.

5. Tokoh-tokoh wayang serial *Mahabarata* yang memiliki biografi dapat dikelompokkan menjadi dua generasi, yakni generasi kakek moyang Pandhawa–Kurawa dan generasi Pandhawa–Kurawa. Generasi kakek moyang Pandhawa–Kurawa berdasarkan versi *Mahābhārata* meliputi: Nahusa, Duswanta, Dewi Sakuntala, Barata, Pratipa, Sentanu, dan Bisma. Generasi kakek moyang Pandhawa–Kurawa berdasarkan versi *Pustaka Raja Purwa* meliputi: Bambang Parikenan, Manumayasa, Sekutrem, Bambang Sakri, Palasara, Matswapati, Durgandini, dan Abiyasa. Adapun generasi Pandhawa–Kurawa meliputi: Dhestharastra, Dewi Gendari, Sangkuni, Pandhu, Basudewa, Dewi Kunthi, Bismaka, Setyajid, Salya, Drupada, Drona, Gandamana, Tremboko, Karna, Puntadewa, Bima, Arjuna, Nakula, Sadewa, Duryudana, Dursasana, Jayadrata, Burisrawa, Baladewa, Kresna, Dewi Wara Sembadra, Dewi Wara Srikandhi, Pancawala, Gathutkaca, Abimanyu, Irawan, Wisanggeni, Dewi Sritanjung, Sidapeksa, dan Parikesit.

Wayang-wayang tokoh dari keempat serial tersebut ada yang memiliki biografi sekaligus serangkaian permasalahan kehidupan yang menarik untuk dibeberkan, dan ada pula yang hanya

memiliki biografi tetapi tidak memiliki serangkaian permasalahan kehidupan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Tokoh-wokoh wayang kulit *purwa* berdasarkan serial cerita.

SERIAL	No.	NAMA TOKOH	MEM-PUNYAI BIOGRAFI	MEM-PUNYAI MASALAH
Dewa-dewi	1.	Antaga (Togog)	✓	✓
	2.	Ismaya (Semar)	✓	✓
	3.	Manikmaya (Bathara Guru)	✓	✓
	4.	Bathara Brama	✓	
	5.	Bathara Indra	✓	
	6.	Bathara Bayu	✓	✓
	7.	Bathara Sambu	✓	
	8.	Bathara Wisnu	✓	✓
	9.	Bathara Kamajaya dan Bathari Ratih	✓	✓
	10.	Bathara Yamadipati	✓	
	11.	Bathara Surya	✓	
	12.	Bathara Kala	✓	✓
	13.	Bathari Uma	✓	✓
	14.	Bathari Gangga	✓	✓
Arjunasasra	1.	Arjunasasra	✓	✓
	2.	Sumantri	✓	✓
	3.	Sukasrana	✓	✓
	4.	Ramabargawa	✓	✓
Lokapala	1.	Wisrawa	✓	✓
	2.	Dhanapati	✓	✓
	3.	Sumali	✓	
	4.	Dewi Sukesi	✓	✓
	5.	Prahastha	✓	✓
	6.	Dasamuka	✓	✓

SERIAL	No.	NAMA TOKOH	MEM-PUNYAI BIOGRAFI	MEM-PUNYAI MASALAH
	7.	Kumbakarna	✓	✓
	8.	Sarpakenaka	✓	
	9.	Wibisana	✓	✓
	10.	Dewi Trijatha	✓	✓
<i>Ramayana</i>	1.	Dasarata	✓	✓
	2.	Dewi Sukasalya	✓	✓
	3.	Dewi Kekayi	✓	✓
	4.	Janaka	✓	
	4.	Rama	✓	✓
	5.	Dewi Sinta	✓	✓
	6.	Lesmana	✓	✓
	7.	Barata	✓	✓
	8.	Satrugna	✓	
	9.	Jembawan	✓	✓
	10.	Dewi Anjani	✓	✓
	11.	Subali	✓	✓
	12.	Sugriwa	✓	✓
	13.	Anoman	✓	✓
	14.	Anggada	✓	✓
	15.	Ramabatlawa	✓	
	16.	Kusiyu	✓	
<i>Mahabharata</i>	1.	Nahusa	✓	✓
	2.	Duswanta	✓	✓
	3.	Dewi Sakuntala	✓	✓
	4.	Barata	✓	
	5.	Pratipa	✓	
	6.	Sentanu	✓	✓
	7.	Bisma	✓	✓
	8.	Bambang Parikenan	✓	
	9.	Manumayasa	✓	

SERIAL	No.	NAMA TOKOH	MEM-PUNYAI BIOGRAFI	MEM-PUNYAI MASALAH
	10.	Sekutrem	✓	
	11.	Bambang Sakri	✓	
	12.	Palasara	✓	✓
	13.	Matswapati	✓	✓
	14.	Durgandini	✓	✓
	15.	Abiyasa	✓	✓
	16.	Dhestharastra	✓	✓
	17.	Dewi Gendari	✓	✓
	18.	Sangkuni	✓	✓
	19.	Pandhu	✓	✓
	20.	Basudewa	✓	
	21.	Dewi Kunthi	✓	✓
	22.	Bismaka	✓	
	23.	Setyajid	✓	
	24.	Salya	✓	✓
	25.	Drupada	✓	✓
	26.	Drona	✓	✓
	27.	Gandamana	✓	✓
	28.	Tremboko	✓	
	29.	Karna	✓	✓
	30.	Puntadewa	✓	✓
	31.	Bima	✓	✓
	32.	Arjuna	✓	✓
	33.	Nakula	✓	
	34.	Sadewa	✓	
	35.	Duryudana	✓	✓
	36.	Dursasana	✓	✓
	37.	Jayadrata	✓	✓
	38.	Burisrawa	✓	✓
	39.	Baladewa	✓	✓

SERIAL	No.	NAMA TOKOH	MEM-PUNYAI BIOGRAFI	MEM-PUNYAI MASALAH
	41.	Dewi Wara Sembadra	✓	✓
	42.	Dewi Wara Srikandhi	✓	✓
	43.	Pancawala	✓	
	44.	Gathutkaca	✓	✓
	45.	Abimanyu	✓	✓
	46.	Irawan	✓	✓
	47.	Wisanggeni	✓	✓
	48.	Dewi Sritanjung	✓	
	49.	Sidapeksa	✓	
	50.	Parikesit	✓	✓

(Sumber: Padmosoekotjo, Jilid I, 1979; Jilid II, 1981; Jilid III, 1982; Jilid IV, 1984; Jilid V, 1984; Jilid VI, 1985; Jilid VII, 1986)

Semua tokoh wayang yang mempunyai asal-usul dan peristiwa kehidupan, baik tokoh-tokoh protagonis maupun tokoh-tokoh antagonis, pada dasarnya dapat diangkat sebagai tokoh utama dalam *lakon banjaran*. Meskipun demikian, para dalang pengubah *lakon banjaran* cenderung memilih tokoh-tokoh wayang yang banyak mengalami peristiwa kehidupan serta tokoh-tokoh wayang yang banyak menimbulkan permasalahan di dalam *lakon*. Sebab, penggarapan *lakon banjaran* lebih menitikberatkan pada pengungkapan peristiwa kehidupan salah satu tokoh wayang; atau dengan kalimat lain, *lakon banjaran* tercipta dari sejumlah episode yang berkaitan dengan peristiwa kehidupan tokoh tertentu.

E. Struktur Adegan *Lakon Banjaran*

Struktur adegan atau kerangka *lakon* atau bangunan *lakon* adalah garis besar *lakon* yang berupa urutan adegan dan peristiwa yang terjadi dalam satu repertoar *lakon*. Garis besar *lakon* ini memuat informasi sejumlah adegan dengan tokoh-tokoh yang tampil, serta inti pembicaraan dan bentuk-bentuk tindakan tokoh-tokoh wayangnya. Struktur adegan atau kerangka *lakon* wayang di kalangan pedalangan Jawa disebut *balungan lakon*.

Balungan lakon di kalangan tradisi pedalangan Jawa pada masa lalu (sebelum tahun 1950-an), ditulis oleh dalang atau *cantrik dhalang* setelah pertunjukan wayang kulit berlangsung. Maksud ditulisnya *balungan lakon* adalah untuk pengingat-ingat urutan adegan beserta permasalahan yang dihadirkan pada setiap adegan. Catatan itu bukan untuk dipublikasikan, melainkan untuk kepentingan dalang yang bersangkutan, sehingga tulisannya kadang-kadang sulit dipahami oleh orang lain. Bahkan ada beberapa dalang yang tajam ingatannya, tidak pernah mencatat *balungan lakon* dari repertoar *lakon* yang pernah dipertunjukkan. Oleh karena itu, repertoar *lakon* yang sama dapat tersaji dengan urutan adegan yang berbeda, baik oleh dalang yang sama dan apalagi dalang yang berbeda.¹⁰⁶

¹⁰⁶ Suyatna Wignyasarana, wawancara tanggal 19 April 2002; Naryacarita, wawancara tanggal 16 April 2002 di Jurusan Pedalangan STSI Surakarta; Anom Soeroto, wawancara tanggal 8 Januari 2010; juga

Penulisan *balungan lakon* wayang kulit *purwa* secara detail, baru dilakukan pertama kali oleh K.G.P.A.A. Mangkunagara VII pada tahun 1930-an, yang dikumpulkan dalam bentuk buku berjudul *Serat Padhalangan Ringgit Purwa*.¹⁰⁷ Buku ini berisi 177 *balungan lakon* yang terbagi dalam empat episode: 12 *lakon* episode para dewa, 142 *lakon* episode *Mahabarata*, 4 *lakon* episode *Arjunasasra*, dan 19 *lakon* episode *Ramayana*. Ditinjau dari segi isinya, *lakon-lakon* tersebut ditulis dengan mengacu pada *Pustaka Raja Purwa* dan beberapa sajian *pakeliran* dalang pada waktu itu. Ditinjau dari segi bahasanya, kemungkinan besar buku tersebut ditulis lebih dari seorang penulis. Salah satu contoh adalah dua versi *lakon* perkawinan Kurupati. Versi pertama diberi judul *Rabinipun Kurupati*, sedangkan versi kedua diberi judul *Gajah Putih Sрати Putri*. Bahasa yang digunakan pada versi pertama adalah bahasa karaton (Jawa: *basa priyayi*), sedangkan bahasa yang digunakan pada versi kedua adalah bahasa kerakyatan (Jawa: *basa padésan*).¹⁰⁸

Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 8 Januari 2010 di Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura. Juga Lihat penjelasan tentang *pakem balungan* pada hlm. 95–96.

¹⁰⁷ Lihat Mangkunagara VII, *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa*, Jilid XXXI–XXXIII (Batawi Sentrum: Balai Pustaka, 1932).

¹⁰⁸ Lihat dan bandingkan *balungan lakon Rabinipun Kurupati* dengan *balungan lakon Gajah Putih Sрати Putri*, dalam *Serat Padhalangan Ringgit Purwa* jilid XXV. Artinya, buku itu tidak ditulis sendiri oleh K.G.P.A.A. Mangkunagara VII.

Struktur adegan ‘*pakeliran* konvensional’ gaya Surakarta sampai sekarang—selain serial *Brubuh Ngalengka* dan *Baratayuda*—mengacu pada urutan adegan *pakeliran* tradisi yang telah dipolakan oleh karaton (Jawa: *baku, pakem*).¹⁰⁹ Adapun tata urutannya sebagai berikut.

1. *Jejer* di sebuah kerajaan; seorang raja dihadap dayang-dayang, sedang mengadakan persidangan bersama perdana menteri dan para punggawa kerajaan, memperbincangkan suatu masalah. Setelah raja memutuskan sesuatu, kemudian ia memanggil salah satu punggawa kerajaan untuk menghadap. Kedatangan punggawa yang menghadap rajanya ini disebut *babak unjal*.¹¹⁰ Selanjutnya punggawa tersebut diperintahkan untuk melaksanakan tugas. Usai menerima tugas, punggawa itu mohon diri. Persidangan selesai, raja memerintahkan kepada punggawa untuk membubarkan persidangan. Raja kembali ke istana (Jawa: *kedhaton*), diiringi oleh dayang-dayang, serta para punggawa yang menghadap meninggalkan tempat (Jawa: *bedholan*).

¹⁰⁹ Lihat Nojowirongko, 1960; juga Ng. Wignjosoetarno, *Lampahan Makutarama: Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal* (Surakarta: Jajasan PDMN, 1972).

¹¹⁰ *Babak unjal* tidak mutlak untuk penampilan punggawa kerajaan yang akan menghadap raja untuk melaksanakan tugas, tetapi dapat juga untuk penampilan tokoh pihak lain (raja atau utusannya) yang akan bertemu dengan raja.

2. Adegan *kedhaton* (istana) atau sering disebut *kedhatonan*; permaisuri menjemput kehadiran raja. Setelah permaisuri menanyakan penyebab lamanya persidangan, raja pun memberitahu tentang inti pembicaraan di persidangan. Selanjutnya raja melakukan santap bersama dengan permaisuri, kemudian melakukan semadi di tempat pemujaan (Jawa: *sanggar pamelengan*). Setelah raja meninggalkan tempat duduk, adegan ini biasanya dilanjutkan intermeso atau dialog antara Cangik dan Limbuk yang membicarakan masalah sehari-hari di luar konteks *lakon* serta penyajian gending-gending *selingan*.

3. Adegan *paséban jawi* (balai penghadapan luar); perdana menteriewartakan inti pembicaraan di persidangan. Selanjutnya perdana menteri memerintahkan kepada salah satu punggawa untuk menyiapkan pasukan. Setelah semua siap, pasukan diberangkatkan (Jawa: *budhalan*). Beberapa pimpinan pasukan ada yang naik kuda (Jawa: *kapalan*), sedangkan tokoh-tokoh penting ada yang naik kereta.

Peristiwa keberangkatan pasukan ini dalam *pakeliran* konvensional masa lalu (sebelum tahun 1970-an) sering dilanjutkan dengan tindakan kerja bakti para prajurit untuk meratakan jalan dan menyingkirkan batu-batuan atau

tumbuh-tumbuhan yang menghalangi jalannya pasukan.

Peristiwa kerja bakti pasukan ini disebut *prang ampyak*.¹¹¹

4. Adegan *sabrang*; dapat berupa adegan di suatu kerajaan, pertapaan, pedesaan, ataupun hutan; bergantung pada konteks ceritanya. Disebut *sabrang* karena pada sebagian besar repertoar *lakon* berupa adegan kerajaan seberang, dengan tokoh wayang raja raksasa (Jawa: *buta raton*) atau raja seberang gagah (Jawa: *sabrang gagahan*) dihadap para punggawa seberang. Tidak tertutup kemungkinan tokoh-tokoh yang ditampilkan dalam adegan ini bukan tokoh seberang, misalnya: Demang Antagopa di Kademangan Widarakandhang (dalam *lakon Kangsa Adu Jago*), Begawan Selaraja di Pertapaan Girikandha (dalam *lakon Pandhawa Papa*), Anoman di Hutan Duryapura (dalam *lakon Wahyu Makutharama*), dan sebagainya. Yang terpenting bahwa tokoh-tokoh yang tampil dalam adegan ini adalah nanti yang akan berkonflik secara fisik dengan tokoh-tokoh pihak *jejer*.
5. *Candhakan paséban jawi sabrang*; jika adegan *sabrangnya* sebuah kerajaan, maka tokoh-tokoh yang tampil dalam

¹¹¹ *Prang ampyak* kadang-kadang tidak hanya melukiskan pasukan yang bekerja bakti, tetapi juga melukiskan peperangan salah satu prajurit—dengan penampilan tertentu—bernama Cekruk Truna atau Sarapada dengan binatang hutan (harimau atau babi hutan) yang menghadang pasukan karena terusik tempat tinggalnya.

paséban jawi adalah para punggawanya. Mereka setelah siap kemudian berangkat menunaikan tugas.

Mereka di tengah perjalanan berpapasan dengan pasukan kerajaan dalam *jejer*. Kedua pihak ini karena suatu sebab sehingga terjadi perselisihan, yang diakhiri dengan peperangan. Peperangan ini disebut *prang gagal*, karena tidak ada pihak yang mati dalam peperangan.

6. Adegan *sabrang rangkep*; dapat berupa adegan di suatu kerajaan, pertapaan, pedesaan, ataupun hutan; bergantung pada konteks ceritanya. Tokoh-tokoh yang tampil dalam adegan ini biasanya pihak ketiga dalam sebuah *lakon*.
7. Adegan *sanga sepisan*;¹¹² dapat berupa adegan di suatu pertapaan atau di tengah hutan; bergantung pada konteks ceritanya. Untuk adegan pertapaan, tokoh yang tampil adalah seorang pendeta dihadap kesatria beserta *panakawannya*. Isi pembicaraan dalam adegan ini biasanya seorang kesatria mohon petunjuk atau nasihat-nasihat dari seorang pendeta tentang suatu masalah yang dihadapi.

¹¹² Untuk repertoar *lakon* tertentu, misalnya *Palasara Krama* dan *Arjuna Wiwaha*, sebelum adegan *sanga sepisan*, terdapat *candhakan gara-gara*, yakni bersenda guraunya *panakawan* Gareng, Petruk, dan Bagong sebelum menghadap tokoh kesatria yang diikuti. Pada *pakeliran tempo dulu* (sebelum tahun 1970-an), tidak semua *lakon* terdapat *candhakan gara-gara* jika tokoh yang diikuti oleh *panakawan* bukan kesatria sakti yang sedang melakukan semadi (Naryacarita, wawancara tanggal 16 April 2002; Suyatna Wignyasarana, wawancara tanggal 19 April 2002).

Setelah mendapatkan pencerahan dari pendeta, kesatria tersebut mohon diri dan diikuti oleh *panakawan*.

Untuk adegan di tengah hutan, tokoh yang tampil adalah seorang kesatria atau putri yang sedang susah beserta *panakawan*. Setelah ia dihibur dan dinasihati oleh *panakawan* (biasanya Semar), kesatria atau putri itu kemudian melanjutkan perjalanan.

Di tengah hutan, kesatria (pada alternatif pertama atau kedua) atau putri tersebut berpapasan dengan para raksasa. Mereka terjadi peperangan, yang akhirnya para raksasa mati. Peperangan ini disebut *prang kembang*, karena secara harfiah peperangan ini merupakan peperangan antara kesatria kusuma bangsa (kusuma = bunga = Jawa: *kembang*) yang tampil dengan teknik memukau.

8. Adegan *sintrèn*; dapat berupa adegan di suatu kerajaan, kahyangan, pertapaan, *kasatriyan*, *keputrèn*, pedesaan, ataupun hutan; bergantung pada konteks ceritanya. Adegan ini disebut *sintrèn* karena berasal dari kata *sintru*, yang berarti sunyi atau lengang, yakni menunjukkan suasana setelah tengah malam sampai menjelang dini hari (\pm pukul 02.00).¹¹³ Jika adegan ini dilanjutkan perang, peperangan-

¹¹³ Suyatna Wignyasarana, dalam penjelasannya kepada para siswa PDMN pada tahun 1981, yang secara kebetulan peneliti merupakan salah satu siswanya.

nya disebut *prang sintrèn* atau *prang sampak tanggung*. Disebut *prang sampak tanggung* karena peperangan ini biasanya diiringi dengan gending berbentuk *sampak* dalam irama *tanggung*.¹¹⁴

9. Adegan *manyura sepisan*; dapat berupa adegan di suatu kerajaan, kahyangan, pertapaan, *kasatriyan*, *keputrèn*, pedesaan, ataupun hutan; bergantung pada konteks ceritanya. Adegan ini disebut *manyura* karena kata *manyura* berarti burung merak. Kata *merak* atau *perak* (bahasa Jawa) berarti dekat, yakni dekat dengan waktu berakhirnya pertunjukan, artinya pagi hari (setelah pukul 03.00).¹¹⁵
10. Adegan atau *candhakan manyura pindho*; di suatu kerajaan, kahyangan, pertapaan, *kasatriyan*, *keputrèn*, pedesaan, ataupun hutan. Jika setelah adegan atau *candhakan* ini terdapat peperangan, disebut *prang manyura*. *Prang manyura* dapat terjadi sekali sampai dua kali; bergantung peristiwa *lakonnya*. Oleh karena itu, peperangan ini sering disebut *prang manyura sepisan* dan *prang manyura pindho*.

¹¹⁴ Gending berbentuk *sampak* pada *pathet sanga* dalam 'pakeliran konvensional' gaya Surakarta baru disajikan setelah raksasa rekan Cakil kalah berperang melawan *bambangan* (Jawa: *buta kejiling*). Peperangan tokoh wayang setelah peristiwa itu tidak menggunakan lagi gending bentuk *srepeg*, tetapi *sampak* yang berirama *tanggung*.

¹¹⁵ Suyatna Wignyasarana, dalam penjelasannya kepada para siswa PDMN pada tahun 1981.

Peperangan ini dalam ‘*pakeliran* konvensional’ gaya Surakarta biasanya diiringi gendhing berbentuk *srepeg*.

11. Adegan atau *candhakan manyura ping telu*; di suatu kerajaan, kahyangan, pertapaan, *kasatriyan*, *keputrèn*, pedesaan, ataupun hutan; bergantung pada konteks ceritanya. Jika setelah adegan atau *candhakan* ini terdapat peperangan maka disebut *prang brubuh*. Dinamakan *prang brubuh* karena suasana peperangan ini betul-betul mencekam, dan beberapa tokoh antagonisnya mengalami kematian, sehingga peperangan ini juga disebut *prang amuk-amukan*. Gending yang mengiringi berbentuk *sampak* dengan irama *seseg*.

12. *Panutup* atau *tanceb kayon*; berupa *candhakan* di suatu kerajaan. *Candhakan* ini disebut *tanceb kayon* karena merupakan akhir dari sebuah *lakon* wayang yang dipergelarkan.

Jumlah adegan tersebut tidak bersifat mutlak, tetapi dapat berkurang ataupun bertambah; bergantung pada konteks masing-masing *lakon*. Juga perlu diketahui bahwa dalam sejumlah *balungan lakon* tidak terdapat petunjuk tentang pembagian babak yang disebut *pathet*, meliputi: *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Meskipun demikian, karena adegan-adegan itu

telah ditata sedemikian rupa dalam sebuah garis besar *lakon* (Jawa: *pakem balungan*), sehingga dalang yang mempraktikkan sudah mengetahui di mana ia harus beralih dari *pathet nem* ke *pathet sanga*, dan dari *pathet sanga* ke *pathet manyura*.

Adegan-adegan di dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta dikelompokkan menjadi tiga macam, yaitu: *jejer*, adegan, dan *candhakan*.¹¹⁶ *Jejer* adalah sebuah adegan yang tampil pertama kali dan berlatar peristiwa persidangan di sebuah kerajaan (Jawa: *paséwakan karaton*). Penampilan *jejer* selain diiringi oleh gending tertentu, juga disertai narasi secara lengkap oleh dalang (disebut *janturan*) yang mendeskripsi nama, arti, dan keadaan geografi serta kondisi sosial-politik kerajaan tersebut; dilanjutkan nama, arti, dan karakter raja yang tampil di persidangan; ditutup dengan paparan tentang nama tokoh-tokoh yang menghadap serta situasi persidangan. Adegan adalah sebuah istilah yang digunakan untuk menyebut adegan-adegan setelah *jejer*, yang diiringi oleh gending tertentu dan disertai narasi dalang. Narasi yang disajikan dalam adegan tidak selengkap narasi untuk *jejer*. Adapun *candhakan* adalah adegan yang tidak diiringi oleh gending khusus—gending

¹¹⁶ Lihat Mangkunagara VII, Jilid I-XXXVII, 1932; juga Kodiron, *Serat Pakem Pedalangan, Balungan Lampahan Ringgit Purwa* (Solo: Peladjar, 1967); Ki Marwoto Panenggak Widodo, *Balungan Ringgit Purwa* (Sala: K.S., 1975); R.S. Probohardjono, *Pakem Pedalangan Lampahan Wayang Purwa*, Jilid I (Surakarta: CV. Ratna, 1989).

yang mengiringi biasanya setingkat *ayak-ayak*, *srepeg*, dan *sampak*—dan tidak disertai narasi dalang.¹¹⁷

Pada kurun waktu 20 tahun terakhir terdapat kecenderungan dalam beberapa sajian *pakeliran* gaya Surakarta yang menampilkan adegan sisipan sebelum *jejer*. Adegan sisipan ini antara lain berupa fragmen repertoar *lakon* tertentu yang menggambarkan peristiwa sebelum *lakon* yang disajikan; atau berupa eksposisi tentang latar peristiwa dari *lakon* yang disajikan, yang biasanya ditampilkan dalam bentuk *sabet* wayang. Adegan sisipan yang berupa fragmen misalnya bagian inti *lakon Déwaruci* yang dimulai keberangkatan Bima meninggalkan keempat saudaranya, dilanjutkan Bima masuk ke dalam samudera dan berperang dengan Naga Nemburnawa, diakhiri pertemuan Bima dengan Dewaruci. Setelah itu baru ditampilkan *jejer* Kerajaan Hastina untuk sajian *lakon Bimasuci*. Adapun adegan sisipan yang berupa eksposisi misalnya proses Arjuna bertapa yang diikuti oleh Semar, kemudian Arjuna berubah wujud menjadi Begawan Ciptaning. Setelah itu baru ditampilkan *jejer* Kaindran untuk sajian *lakon Arjuna Wiwaha*.

Struktur adegan pada *lakon banjaran* tidak mempunyai pola tertentu; bergantung pada kreativitas dan inovasi dalang pengubah *lakon*. Meskipun demikian, berdasarkan data-data yang

¹¹⁷ Suyatna Wignyasarana, wawancara tanggal 19 April 2002.

terkumpul dalam penelitian menunjukkan bahwa struktur adegan *lakon banjaran* dapat dikelompokkan menjadi dua jenis: struktur ‘konvensional’ dan struktur ‘tradisi yang dikembangkan’. Struktur ‘konvensional’ adalah struktur adegan *lakon banjaran* yang disusun secara linier dengan mengacu struktur *lakon* episode pada *pakeliran* konvensional.¹¹⁸ Struktur ‘tradisi yang dikembangkan’ adalah struktur adegan *lakon banjaran* yang disusun secara kausalitas dengan mengacu konsep penyusunan *lakon* ‘*pakeliran* padat’.

Lakon banjaran yang mengacu struktur adegan ‘konvensional’ *pakeliran* gaya Surakarta masih tetap menggunakan pola-pola *lakon* episode pada umumnya, yang terdiri dari:

1. Bagian *pathet nem*

- a. *Jejer* Kerajaan Hastina: Sentanu sedih memikirkan sikap Gangga.
- b. Adegan *kedhatonan*: proses kelahiran Dewabrata, Gangga meninggalkan Sentanu dan Dewabrata, Sentanu (sambil menggendong bayi Dewabrata) berangkat ke Wiratha untuk melamar Durgandini (*budhalan*).
- c. Adegan *sabrang* (Kerajaan Wiratha): Sentanu terpilih oleh Durgandini, tiba-tiba Palasara datang (sambil

¹¹⁸ Lihat kembali struktur adegan konvensional *pakeliran* gaya Surakarta pada hlm. 171–177.

menggendong bayi Abiyasa) kemudian terjadi perang dengan Sentanu (*prang gagal*), akhirnya dileraikan oleh Naradha. Palasara beserta bayi Abiyasa kembali ke Saptaharga. Oleh karena Durgandini belum bersedia diboyong ke Hastina maka Sentanu beserta bayi Dewabrata kembali ke Hastina.

d. Cerita *pagedhongan*.

2. Bagian *pathet sanga*

a. Adegan *sanga sepisan* (Taman Wiratha): Dewabrata setelah memenuhi permintaan Durgandini kemudian memboyongnya ke Hastina untuk dikawinkan dengan ayahnya.

b. *Candhakan* (tengah hutan): Abiyasa dihadapkan oleh *panakawan*.

c. Adegan *sintrèn* (tengah hutan): Dewabrata berguru kepada Ramabargawa. Dewabrata diuji kesaktiannya oleh Ramabargawa (*prang sampak tanggung I*).

d. Cerita *pagedhongan*: Dewabrata mendapatkan pelajaran perang dari Ramabargawa, kemudian diuji sekali lagi kesaktiannya (*prang sampak tanggung II*).

3. Bagian *pathet manyura*

- a. Adegan *manyura sepisan* (Kerajaan Kasi): Dewabrata setelah berhasil membunuh Wahmuka dan Arimuka (*prang manyura I*) kemudian memboyong tiga putri Kasi untuk dikawinkan dengan Citragada dan Wicitrawirya. Amba di tengah perjalanan jatuh cinta kepada Dewabrata tetapi tidak ditanggapi. Oleh karena Amba mendesak maka kemudian dibunuh oleh Dewabrata.
- b. *Candhakan* (Tegal Kurukasetra): Arjuna bimbang menghadapi musuhnya terdiri dari para sesepuh, guru, dan saudaranya. Di lain tempat, Irawan mati bersama dengan Kala Srenggi dalam sebuah perang (*prang manyura II*).
- c. *Candhakan* (Tegal Kurukasetra) dilanjutkan *prang brubuh*: Utara gugur di tangan Salya, Wratsangka gugur di tangan Drona, Seta gugur di tangan Bisma. Akhirnya Srikandhi tampil menghadapi Bisma. Bisma tidak berdaya, akhirnya gugur oleh panah Srikandhi dan Arjuna.
- d. Penutup.

Pembagian babak dalam struktur tersebut sangat jelas, yakni masing-masing *pathet* memiliki jumlah rincian peristiwa yang

sama. Di samping itu juga penampilan adegan, *candhakan*, dan *perangan* terkesan dipaksakan untuk menyesuaikan karakteristik masing-masing *pathet*.

Struktur di atas sangat berbeda dengan struktur *pakeliran* ‘tradisi yang dikembangkan’, yang tidak terikat oleh pembagian *pathet* dan jumlah rincian per *pathet* sebagaimana contoh berikut ini.

1. *Pambuka*, berisi gambaran peristiwa masa lalu yang melatarbelakangi kelahiran Dewabrata.
2. Adegan *Kedhaton* Hastina: proses kelahiran Dewabrata, Gangga meninggalkan Sentanu dan Dewabrata, Sentanu (sambil menggendong bayi Dewabrata) berangkat ke Wiratha untuk melamar Durgandini.
3. Adegan Kerajaan Wiratha: Sentanu terpilih oleh Durgandini, tiba-tiba Palasara datang (sambil menggendong bayi Abiyasa) kemudian terjadi perang dengan Sentanu, akhirnya dileraikan oleh Naradha. Palasara beserta bayi Abiyasa kembali ke Saptaharga. Oleh karena Durgandini belum bersedia diboyong ke Hastina maka Sentanu beserta bayi Dewabrata kembali ke Hastina.
4. Cerita *pagedhongan*: Dewabrata yang telah berusia remaja sangat memahami sikap Sentanu yang selalu murung.

Dewabrata kemudian pergi ke Wiratha tanpa sepengetahuan Sentanu.

5. Adegan Taman Wiratha: Dewabrata setelah memenuhi permintaan Durgandini kemudian memboyongnya ke Hastina untuk dikawinkan dengan ayahnya.
6. Adegan hutan: Dewabrata berguru kepada Ramabargawa hingga mendapatkan kesaktian darinya, kemudian melanjutkan perjalanan ke Negara Kasi untuk mengikuti sayembara.
7. Adegan Kerajaan Kasi: Dewabrata setelah berhasil membunuh Wahmuka dan Arimuka kemudian memboyong tiga putri Kasi untuk dikawinkan dengan kedua adik tirinya (Citragada dan Wicitrawirya). Amba di tengah perjalanan jatuh cinta kepada Dewabrata tetapi tidak ditanggapi, sehingga Amba bunuh diri.
8. Cerita *pagedhongan*, berisi cerita:
 - a. Kedua putri Kasi telah dikawinkan dengan Citragada dan Wicitrawirya, tetapi belum sempat menurunkan putra telah ditinggal mati oleh Citragada dan Wicitrawirya.
 - b. Kedua putri Kasi dikawinkan dengan Abiyasa, kemudian menurunkan Dhestharastra dan Pandhu.

- c. Dhestharastra menurunkan Kurawa, sedangkan Pandhu menurunkan Pandhawa.
 - d. Pandhu wafat, Kerajaan Hastina sementara waktu diperintah oleh Dhestharastra, yang kemudian berpindah tangan kepada Duryudana. Pandhawa disuruh membuka hutan sehingga menjadi Kerajaan Indraprastha.
 - e. Duryudana berupaya merebut Indraprastha dengan tipu muslihat.
9. Adegan Kerajaan Hastina: Bisma tidak menyetujui Kurawa melakukan permainan dadu melawan Pandhawa. Sepeninggal Bisma, permainan dadu tetap dilaksanakan, yang berakhir dengan kekalahan Pandhawa.
10. Cerita *pagedhongan*, berisi cerita:
- a. Pandhawa menjalani pengasingan ke tengah hutan selama dua belas tahun dan menyamar di Negara Wiratha selama satu tahun.
 - b. Duryudana mendapat laporan tentang kemungkinan keberadaan Pandhawa. Setelah bersekutu dengan Susarma akhirnya mereka menyerang Kerajaan Wiratha.
11. *Candhakan* Wiratha: Susarma berhasil dibunuh oleh Bima yang menyamar dengan nama Jagal Bilawa, sedangkan

Kurawa beserta para panglima perangnya berhasil dikalahkan oleh Arjuna yang menyamar dengan nama Wrehatnala.

12. Cerita *pagedhongan*, berisi cerita:

- a. Pandhawa setelah selesai menjalani masa penyamaran kemudian melalui perantara Kresna meminta kembali Kerajaan Indraprastha dari tangan Duryudana, tetapi tidak diberikan.
- b. Kedua pihak sama-sama menyiapkan diri untuk berperang.

13. *Candhakan* Kurukasetra: Arjuna bimbang menghadapi musuhnya terdiri dari para sesepuh, guru, dan saudaranya.

14. Peperangan di Kurukasetra: Utara gugur di tangan Salya, Wratsangka gugur di tangan Drona, Seta gugur di tangan Bisma. Akhirnya Srikandhi tampil menghadapi Bisma. Bisma tidak berdaya, akhirnya gugur oleh panah Srikandhi dan Arjuna.

15. Penutup.

Bentuk transformasi dari *lakon* episode ke dalam *lakon banjaran*, baik struktur adegan *pakeliran* 'konvensional' maupun struktur adegan *pakeliran* 'tradisi yang dikembangkan' dapat dilihat pada Diagram 4.

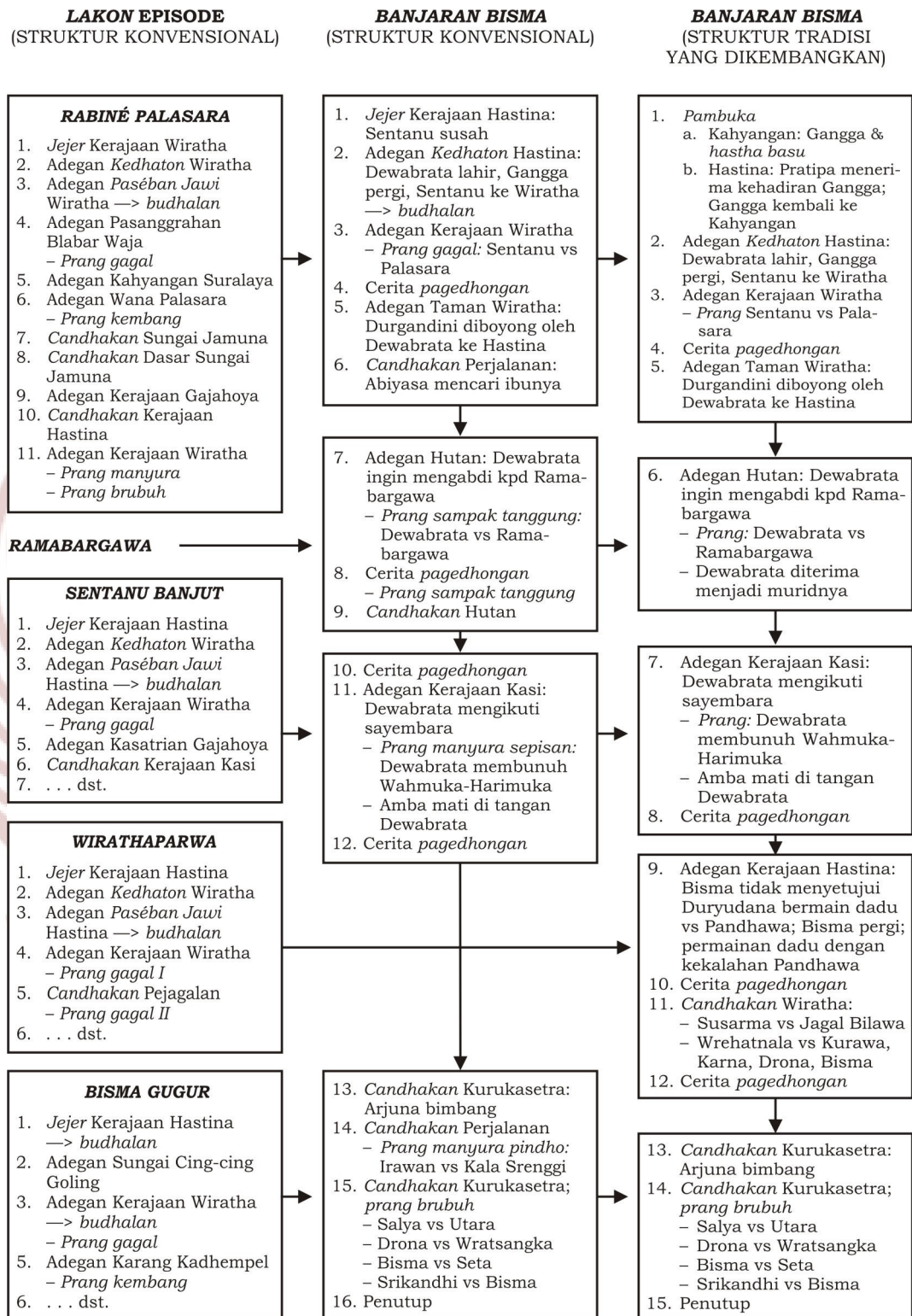


Diagram 4. Bentuk transformasi dari sejumlah episode ke *lakon banjaran*.
(Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Dalang di dalam menciptakan *sanggit lakon banjaran* tidak sekedar mengurutkan peristiwa dari sejumlah *lakon* episode yang dijadikan hipogram (lihat Diagram 5a), tetapi *menggarap* sejumlah permasalahan yang ada pada masing-masing *lakon* episode secara berurutan (lihat Diagram 5b). Oleh karena itu, hubungan antar-*lakon* episode pun perlu digarap sedemikian rupa agar tidak terjadi pemutusan alur cerita.

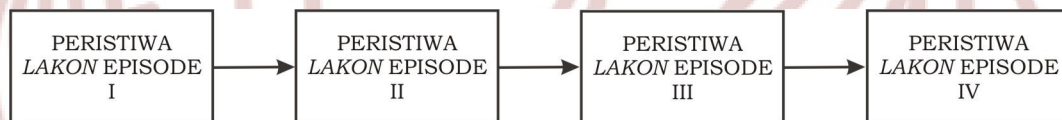


Diagram 5a. Membeber peristiwa dari sejumlah *lakon* episode secara berurutan. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

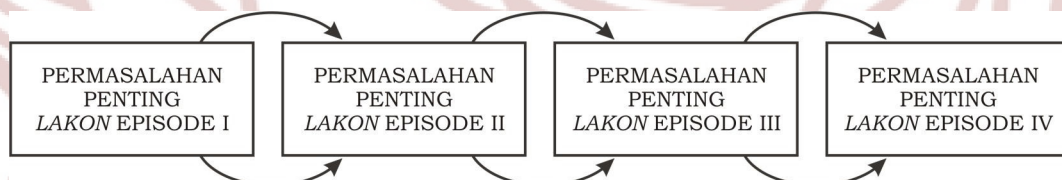


Diagram 5b. Menggarap sejumlah permasalahan pada masing-masing episode secara berurutan. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

BAB III

SANGGIT LAKON BANJARAN

Sanggit lakon merupakan hasil interpretasi dalang terhadap alur cerita wayang, dengan harapan dapat menjadi suatu pertunjukan yang menarik dan berkualitas. Dalang dalam mengubah *lakon* dapat mengembangkan dari *sanggit* yang sudah ada ataupun baru sama sekali. Pengembangan *sanggit* yang sudah ada biasanya terjadi pada penggarapan *lakon-lakon pokok*, sedangkan *sanggit* baru biasanya terjadi pada penciptaan *lakon-lakon carangan*, baik *carang dhinapur*, *sempalan*, ataupun *pasemon*.¹ Meskipun demikian, tidak tertutup kemungkinan adanya *sanggit baru* dalam penggarapan *lakon pokok*.

Lakon wayang dapat diibaratkan sebuah pola; motif atau variasinya sangat bergantung pada *sanggit* masing-masing dalang. *Lakon* yang sederhana dapat menjadi rumit dan menarik apabila dalang atau penggubah *lakon* mampu mengolah permasalahan-permasalahan yang ada di dalam *lakon* tersebut. Permasalahan *lakon* dapat dibangun dengan berbagai cara, antara lain dengan

¹ Pengertian tentang *lakon carangan*, baik *carang dhinapur*, *sempalan*, ataupun *pasemon*, lihat kembali penjelasan pada Bab II, hlm. 147.

menghadapkan dua kepentingan tokoh wayang yang saling bertolak belakang, mengkaitkan peristiwa satu dengan peristiwa yang lain, atau menghadirkan tokoh antagonis dalam sebuah repertoar *lakon*. Cara yang pertama dan kedua terjadi dalam *sanggit lakon pokok*, sedangkan cara yang ketiga biasanya terjadi dalam *sanggit lakon carangan*.

Lakon banjaran berdasarkan konteksnya dapat dikategorikan sebagai *lakon pokok*, karena biografi tokoh atau *lakon* yang di-*banjarkan* bertumpu pada salah satu serial cerita wayang: *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*, atau *Mahabarata*, baik versi kesusastaan Jawa Kuna, Jawa Baru, ataupun versi pedalangan.² Hubungan intertekstual *lakon banjaran* dengan berbagai sumber *lakon* wayang dan *sanggit-sanggit lakon* yang telah ada itulah yang menjadi kajian dalam bab ini.

Lakon banjaran yang dijadikan kajian pada bab ini meliputi *banjaran wantah*, *banjaran jugag*, dan *banjaran kalajaya*. *Banjaran wantah* dipilihkan dua *lakon* yang memiliki karakter berbeda: pertama, *lakon* yang tokoh utamanya memiliki sedikit peristiwa kehidupan; dan kedua, *lakon* yang tokoh utamanya memiliki banyak peristiwa kehidupan. *Banjaran jugag* dipilihkan dua *lakon*

² Feinstein, dkk., 1986, xviii–xxxiii, membagi *lakon* wayang berdasarkan konteksnya menjadi tiga jenis: *lakon pokok*, *lakon carangan*, dan *lakon carang dhinapur*.

yang memiliki karakter berbeda: pertama, *lakon* yang dimulai dari kelahiran sampai dengan masa dewasa tokoh; dan kedua, *lakon* yang dimulai dari masa dewasa sampai dengan kematian tokoh. Adapun *banjaran kalajaya* dipilihkan satu *lakon* yang dapat mewakili *lakon-lakon* lain yang sejenis.

A. Banjaran Wantah

Banjaran wantah dalam kajian ini meliputi *lakon Banjaran Bisma*, karya Nartasabda (1977) dan *Banjaran Kunthi*, karya Purbo Asmoro (2008).

1. Banjaran Bisma Karya Nartasabda

Banjaran Bisma karya Nartasabda merupakan *lakon* jenis *banjaran tokoh* yang muncul pertama kali dalam dunia pedalangan. *Lakon* ini menceritakan biografi Bisma sejak lahir sampai dengan kematiannya.

a. Ringkasan lakon

1. Jejer Kerajaan Hastina

Tokoh wayang: Sentanu, Mandrawa, dan Madhendha.

Prabu Sentanu sedih memikirkan sikap Bathari Gangga yang tidak mau melayani Sentanu sebagaimana istri pada umumnya. Sentanu menduga bahwa Bathari Gangga tidak

pernah mencintainya, karena sebenarnya pada masa lalu ia ingin diperistri oleh Prabu Pratipa, ayah Sentanu, tetapi ditolak dan kemudian dikawinkan dengan Sentanu.

Patih Mandrawa dan Patih Madhendha tidak dapat memberi saran apa pun kepada rajanya. Akhirnya Sentanu memutuskan persidangan selesai, tetapi Mandrawa dan Madhendha tidak diperkenankan meninggalkan istana, karena jika terjadi sesuatu dapat memudahkan Sentanu untuk memberikan perintah.

2. Adegan *Kedhaton* Hastina

Tokoh wayang: Gangga, Cangik, Limbuk, dan Sentanu.

Bathari Gangga sebagai bidadari merasa turun derajatnya menikah dengan Sentanu. Ia ingin menjelaskan lebih lanjut permasalahan yang dihadapi tetapi nanti setelah di peraduan, agar tidak terdengar oleh siapa pun.

Gangga setibanya di peraduan menyatakan bahwa ia bersedia melayani Sentanu sebagaimana layaknya suami-istri, tetapi jika kelak anaknya lahir harus dihanyutkan ke Sungai Gangga. Jika Sentanu tidak menyetujui, ia akan meninggalkannya kembali ke kahyangan. Oleh karena itu, Sentanu pun tidak dapat mencegah keinginan Gangga. Selanjutnya mereka bersedu kasih.

Singkat cerita, telah genap sembilan bulan Gangga mengandung anak Sentanu yang pertama. Setelah bayi lahir, Gangga tidak mau menggendong serta menyusui bayinya, tetapi langsung membuangnya ke Sungai Gangga. Demikian seterusnya sampai dengan bayi yang kedelapan. Akhirnya Sentanu sadar bahwa ia ditipu oleh istrinya. Oleh karena itu, bayi yang lahir kesembilan dipertahankan agar tidak di-hanyutkan ke sungai. Sikap Sentanu ini membuat Gangga marah, sehingga bayi kesembilan ini ditinggalkan kembali ke kahyangan.

Sepeninggal Gangga, Sentanu memerintahkan kepada Mandrawa agar mengundang ke seluruh negeri bahwa siapa pun wanita yang bersedia menyusui putranya akan diperistri. Konon, telah dua ratus wanita diundang ke istana untuk menyusui putranya, tetapi setiap wanita yang selesai menyusui kemudian mati. Selanjutnya bayi tersebut oleh Sentanu diberi nama Dewabrata, Ganggaya, atau Jahnawisuta.

Pada suatu hari, Sentanu mendengar berita bahwa di Negeri Wiratha diselenggarakan 'sayembara pilih'. Putri Prabu Basukiswara yang bernama Dewi Durgandini akan memilih pasangan suami. Oleh karena itu, Sentanu dengan

menggendong putranya segera berangkat ke Wiratha untuk mengikuti sayembara.

3. Adegan Arena Pemilihan Kerajaan Wiratha

Tokoh wayang: Basukiswara, Durgandini, dan Durgandana.

Konon, Dewi Durgandini setelah disembuhkan penyakit kulitnya oleh Resi Palasara dan dikawini, ia melahirkan seorang bayi laki-laki yang diberi nama Abiyasa. Selanjutnya Durgandini diajak pulang ke Wiratha oleh adiknya yang bernama Durgandana, karena ayahnya yang bernama Prabu Basukiswara meminta agar Durgandini memilih calon suami. Durgandini sebelum pulang ke Wiratha berpesan kepada Palasara agar mengikuti sayembara ke Wiratha dengan membawa putranya.

Di arena pemilihan banyak pelamar datang dari berbagai strata sosial, baik raja, adipati, ataupun kesatria, tetapi tidak satu pun dipilih oleh Durgandini. Menjelang saat pemilihan berakhir, Sentanu datang dengan menggendong bayi Dewabrata. Durgandini yang melihat dari panggung mengira bahwa mereka adalah Palasara beserta putranya. Oleh karena itu, Durgandini segera mengalungkan untaian bunga kepada Sentanu. Sentanu kemudian memperkenalkan diri bahwa ia adalah Raja Hastina, sedangkan bayi yang di-

gendong adalah putranya yang telah piatu bernama Dewabrata. Ia berharap agar Durgandini bersedia dijadikan permaisuri. Lamaran Sentanu ini diterima. Selanjutnya Basukiswara mengumumkan bahwa Durgandini akan dikawinkan dengan Sentanu.

Pada saat perkawinan akan berlangsung, tiba-tiba Palasara datang dengan menggendong putranya. Durgandini gundah melihat kedatangan Palasara. Ia berkata kepada ayahnya bahwa jika sayembara belum dinyatakan berakhir, ia akan memilih Palasara sebagai suaminya. Selanjutnya Basukiswara menanyakan asal-usul Palasara. Dijawab bahwa ia adalah Bambang Palasara dari Pertapaan Saptaharga, dan bermaksud mengikuti 'sayembara pilih'. Basukiswara menegaskan bahwa 'sayembara pilih' telah selesai, karena Durgandini telah menjatuhkan pilihan kepada Sentanu. Palasara terkejut, karena pengumuman yang ditempel di pinggir-pinggir jalan belum dicabut. Hal itu berarti 'sayembara pilih' belum berakhir. Meskipun demikian, Palasara menerima keputusan Basukiswara, dan ia akan kembali ke Saptaharga.

Sentanu geram kepada Palasara yang telah mengusik ketenangan suasana. Ia menuduh Palasara tidak tahu diri.

Oleh karena itu, ia menantang Palasara untuk beradu kesaktian dengannya. Palasara menanggapi, sehingga terjadi peperangan dengan Sentanu.

Resi Naradha datang untuk melerai mereka yang sedang berperang. Ia menawarkan dua alternatif kepada Palasara: (1) memboyong Durgandini tetapi kelak keturunannya tidak akan menikmati kebahagiaan; atau (2) menyerahkan Durgandini kepada Sentanu tetapi kelak keturunannya akan menikmati kebahagiaan. Palasara memilih alternatif yang kedua. Selanjutnya ia bersama bayinya kembali ke Saptaharga.

Naradha dan Basukiswara menyarankan kepada Durgandini agar mau diboyong ke Hastina. Durgandini bersedia diboyong tetapi minta tenggang waktu, yakni kelak apabila Dewabrata putra Sentanu telah dewasa, karena ada hal yang ingin disampaikan kepadanya. Selanjutnya Naradha kembali ke kahyangan, dan Sentanu pulang ke Hastina.

4. Cerita *Pagedhongan*

Dewabrata pada saat itu telah berusia remaja. Pada suatu hari ia disuruh oleh ayahnya pergi ke Wiratha untuk memboyong Durgandini.

5. Adegan Taman Wiratha

Tokoh wayang: Durgandini dan Dewabrata.

Dewabrata setelah memperkenalkan diri, kemudian menjelaskan maksud kedatangannya bahwa ia diutus oleh ayahnya untuk memboyong Durgandini. Durgandini bersedia diboyong ke Hastina dengan syarat, apabila kelak perkawinannya dengan Sentanu melahirkan anak laki-laki maka anaknya itulah yang berhak menggantikan sebagai Raja Hastina. Dewabrata mengabulkan permintaan tersebut. Bahkan untuk menjaga kelestarian kekuasaan anak-cucu Sentanu dengan Durgandini, ia bersumpah tidak akan beristri untuk selamanya. Ia akan hidup sebagai *brahmanacarya*.

Durgandini terkejut mendengar sumpah Dewabrata, maka ia merestuinnya umur panjang dan kesaktian yang luar biasa. Selanjutnya Durgandini bersedia diboyong ke Hastina.

6. *Candhakan* Perjalanan

Tokoh wayang: Abiyasa, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Abiyasa menanyakan keberadaan ibunya. Semar memberitahu bahwa ibunya bernama Dewi Durgandini, putri Kerajaan Wiratha, tetapi sekarang telah diperistri oleh Raja Hastina Prabu Sentanumurti. Abiyasa sangat marah mendengar cerita Semar. Ia menganggap Sentanu telah merebut

sang ibu dari tangan ayahnya. Akan tetapi kemarahan itu dapat segera diredakan oleh Semar. Ia diminta mengalah demi kebahagiaannya masa depan. Selanjutnya Abiyasa beserta *panakawan* kembali ke Saptaharga.

7. Adegan Hutan

Tokoh wayang: Ramabargawa dan Dewabrata.

Dewabrata memperkenalkan diri dan menyatakan keinginannya untuk berguru kepadanya. Resi Ramabargawa sebelum menanggapi maksud kedatangan Dewabrata, terlebih dahulu menceritakan latar belakang kehidupannya.



Gambar 2. Dewabrata berguru kepada Resi Ramabargawa. Figur wayang kulit Dewabrata ini karya dan koleksi Bambang Suwarno.

(Foto: Sugeng Nugroho)

Ramabargawa bercerita bahwa ia adalah putra bungsu Resi Jamadagni dengan Dewi Renuka dari lima bersaudara. Semula ia sekeluarga hidup bahagia. Sejak ibunya berselingkuh dengan Prabu Citrarata dan diketahui oleh ayahnya, kehidupan keluarganya seperti di neraka. Jamadagni menyuruh putra-putranya untuk membunuh ibunya, tetapi hanya Ramabargawa yang menyanggupi. Oleh karena itu, keempat saudaranya dikutuk menjadi binatang, sedangkan Ramabargawa diberi kebebasan untuk mengajukan lima permohonan kepada ayahnya. Adapun permohonan Ramabargawa setelah membunuh ibunya adalah sebagai berikut. Pertama, ia mohon agar ibunya dapat hidup kembali; kedua, empat saudaranya yang berwujud binatang dapat kembali menjadi manusia; ketiga, ia diampuni dosanya; keempat, ia dikaruniai umur panjang; dan kelima, ia dapat memiliki kesaktian luar biasa. Semua permintaan ini dikabulkan oleh Jamadagni. Selanjutnya beberapa hari kemudian Jamadagni meninggal karena sakit hatinya tidak dapat terobati. Sejak saat itu timbul niat Ramabargawa untuk balas dendam kepada para kesatria, sehingga semua kesatria yang dijumpai dibunuhnya. Oleh karena itu, ia juga tidak segan-segan membunuh Dewabrata.

Dewabrata menyatakan kepada Ramabargawa bahwa ia telah bertekad meninggalkan kegemerlapan istana. Ia ingin mengabdikan kepada Ramabargawa untuk mendapatkan berbagai ilmu perang dan kesaktian. Ramabargawa mau menerima pengabdian Dewabrata sebagai siswa apabila Dewabrata bersedia melakukan perang tanding dengannya. Dewabrata pun menyanggupi.

8. *Cerita Pagedhongan*

Peperangan Dewabrata dengan Ramabargawa berjalan selama satu bulan, sehingga menggemparkan semesta alam. Berbagai macam senjata Dewabrata tidak mampu melukai tubuh Ramabargawa. Selanjutnya Dewabrata diajak mendaki puncak gunung untuk menerima wejangan. Selama 40 hari 40 malam ia diwejang tentang cara-cara beribadah, hapalan tentang mantra-mantra sakti, dan pengetahuan tentang hakikat hidup.

9. *Candhakan Hutan*

Tokoh wayang: Ramabargawa dan Dewabrata.

Dewabrata ingin mengikuti ke mana pun Ramabargawa pergi, tetapi ditolak. Ia disarankan agar segera kembali ke Hastina. Dewabrata kemudian mohon diri.

Diceritakan bahwa pada saat itu Dewabrata setelah kembali ke Hastina kemudian disuruh oleh ayah dan ibu tirinya untuk mengikuti sayembara perang ke Negeri Kasi, dalam rangka mengawinkan kedua adiknya yang bernama Citragada dan Wicitrawirya.

10. Adegan Kerajaan Kasi

Tokoh wayang: Darmamuka, Wahmuka, Arimuka, Ambika, Ambiki, Rambalika, dan Dewabrata.

Prabu Darmamuka mengadakan sayembara perang untuk mengawinkan ketiga putrinya yang bernama Ambika, Ambiki, dan Rambalika. Siapa pun yang dapat mengalahkan kedua putranya yang berwujud raksasa kembar bernama Wahmuka dan Arimuka, dialah yang berhak memboyong Ambika, Ambiki, dan Rambalika. Telah banyak raja yang melamar tetapi ditolak, karena Ambika, Ambiki, dan Rambalika ingin mendapatkan suami yang sakti.

Dewabrata datang untuk mengikuti sayembara perang. Ia disambut oleh Wahmuka dan Arimuka. Peperangan mereka berjalan seru. Setiap Wahmuka mati, dilompati oleh Arimuka dapat hidup kembali. Demikian juga sebaliknya. Akhirnya Dewabrata membidikkan dua anak panah sekaligus, mengenai jantung Wahmuka dan Arimuka sehingga

tewas. Kemenangan Dewabrata disambut gembira oleh Darmamuka, karena berarti ketiga putrinya mendapatkan jodoh seorang kesatria sakti. Oleh karena itu, Dewabrata diperkenankan memboyong Ambika, Ambalika, dan Rambalika ke Hastina.



Gambar 3. Dewabrata menghadapi rayuan Dewi Amba. Figur wayang kulit Dewabrata dan Amba ini karya dan koleksi Bambang Suwarno. (Foto: Sugeng Nugroho)

Ambika di tengah perjalanan jatuh cinta pada ketampanan dan kesaktian Dewabrata. Meskipun dijelaskan bahwa Dewabrata telah bersumpah *wadat*, dan keikutsertaannya dalam sayembara perang semata-mata mewakili kedua adik-

nya, tetapi Ambika tetap ingin mengabdikan kepadanya. Ia menolak dikawinkan dengan Citragada. Sebaliknya, ia juga tidak mau diantarkan kembali ke Negeri Kasi karena terlanjur menjadi putri boyongan.

Terdorong oleh situasi yang membingungkan, Dewabrata kemudian membidikkan anak panah ke arah Ambika, tetapi Ambika tidak takut menghadapi maut yang akan menimpa dirinya. Seketika itu pula keluar keringat dingin dari kedua telapak tangan Dewabrata, sehingga anak panah yang dipegang terlepas dari busurnya dan menewaskan Ambika.

Pada saat Dewabrata menyesali perbuatannya, tiba-tiba terdengar suara arwah Ambika yang mengucapkan terima kasih karena telah diantarkan kematiannya. Arwah Ambika berjanji bahwa ia tidak akan menuju ke alam baka jika tidak bersamaan dengan arwah Dewabrata. Oleh karena itu, jika kelak terjadi perang dunia keempat yang bernama *Baratayuda Jayabinangun*, ia akan merasuk ke tubuh seorang panglima perang wanita Pandhawa untuk menjemput kematian Dewabrata. Sepeninggal Ambika, Dewabrata segera kembali ke Hastina bersama dengan Ambiki dan Rambalika.

11. Cerita *Pagedhongan*

Ambiki dan Rambalika telah tiba di Negeri Hastina. Mereka dikawinkan dengan Prabu Citragada dan Prabu Wicitrawirya. Konon, kedua raja tersebut wafat sebelum menurunkan putra. Oleh karena itu, Durgandini kemudian memanggil Abiyasa dan memintanya untuk mengawini kedua janda Citragada–Wicitrawirya. Peristiwa ini bersamaan waktu dengan wafatnya Sentanu.

Perkawinan Abiyasa dengan Ambiki menurunkan seorang putra yang diberi nama Dhestharastra. Perkawinan Abiyasa dengan Rambalika menurunkan seorang putra yang diberi nama Pandhu Dewanata. Selanjutnya Abiyasa mengawini dayang-dayang istana, menurunkan seorang putra yang diberi nama Yamawidura. Pada saat ketiga putranya dewasa, Abiyasa menyerahkan tahta Kerajaan Hastina kepada Pandhu Dewanata, dan ia kembali ke Pertapaan Saptaharga.

Pada lain pihak juga diceritakan bahwa Dewabrata telah hidup sebagai pertapa di Talkandha, bernama Resi Wara Bisma. Pada saat itu bersamaan dengan zaman Pandhawa–Kurawa. Sebagai raja Hastina adalah Prabu Duryudana. Singkat cerita, telah terjadi perang dunia keempat bernama *Baratayuda Jayabinangun*, yang berlangsung di Kurukasetra.

Pasukan Pandhawa telah berangkat dari Negeri Wiratha. Arjuna yang pada saat itu mengendarai kereta dengan sais Sri Kresna, merasa bimbang dan ragu karena melihat musuhnya adalah para sanak saudaranya sendiri.

12. *Candhakan Kurukasetra*

Tokoh wayang: Arjuna, Kresna, Puntadewa, dan Bisma.

Pasukan Kurawa dipimpin oleh Resi Bisma telah maju ke medan perang. Arjuna melihat pasukan Kurawa yang terdiri dari para sanak saudara, sesepuh, guru, dan sahabat-sahabatnya, segera memohon kepada Sri Kresna untuk menghentikan keretanya. Ia tidak sanggup menghadapi Bisma, Drona, Salya, Duryudana, dan Karna, yang merupakan sesepuh, guru, dan sanak saudaranya.

Kresna segera memberi nasihat kepada Arjuna bahwa medan perang bukan tempat untuk berbakti, melainkan tempat untuk berperang. Selain itu, *Baratayuda* telah digariskan oleh dunia harus terjadi. Oleh karena itu, Arjuna sebagai seorang kesatria harus tabah menghadapi musuh-musuhnya.

Arjuna setelah mendapat nasihat dari Kresna segera bangkit semangatnya, terlebih setelah ia melihat Seta, Utara,

dan Wratsangka mendahului maju ke medan perang. Ia kemudian mengajak Kresna maju ke medan perang.

Puntadewa yang mengendarai gajah sambil memangku Jimat Kalimasada segera menghampiri Bisma yang pada saat itu mengendarai kereta perang. Ia turun dari gajahnya dan bersujud di hadapan Bisma; ia serahkan nasib Pandhawa kepadanya. Akan tetapi kemudian disarankan oleh Bisma agar Puntadewa menyerahkan sepenuhnya nasib Pandhawa ke tangan Kresna, karena Kresna adalah penjelmaan Bathara Wisnu.

13. *Candhakan* Perjalanan

Tokoh wayang: Kala Srenggi dan Bambang Irawan.

Kala Srenggi dari Negara Guwabarong bermaksud balas dendam kepada Arjuna yang telah membunuh kedua orang tuanya. Oleh karena itu ketika ia bertemu dengan putra Arjuna yang bernama Bambang Irawan, segera menyerangnya. Kala Srenggi dengan kesaktian taringnya berhasil menggigit leher Bambang Irawan hingga putus. Pada waktu bersamaan Bambang Irawan berhasil menikam Kala Srenggi dengan kerisnya. Mereka akhirnya mati *sampyuh*.

14. *Candhakan Kurukasetra*

Tokoh wayang: Salya, Drona, Bisma, Rukmarata, Utara, Wratsangka, Seta, Kresna, Srikandhi.

Prabu Salya dan Drona melihat Bisma telah berhadapan dengan Seta. Oleh karena itu, mereka segera mengatur siasat untuk menghadapi kesatria Wiratha yang lain. Salya akan menghadapi Utara, sedangkan Drona diminta untuk menghadapi Wratsangka. Dalam peperangan, Salya berhasil membunuh Utara dengan panahnya, sedangkan Drona berhasil membunuh Wratsangka dengan panahnya.

Bisma dengan mengendarai kereta berhadapan dengan Seta yang mengendarai kuda. Bisma menyarankan agar Seta tidak turut campur dalam *Baratayuda*, karena Seta bukan termasuk Pandhawa. Sebaliknya, Seta menuduh bahwa tindakan Bisma pun tidak patut diteladani karena Bisma bukan termasuk Kurawa. Saling tuduh dan saling hujat inilah yang memancing emosi masing-masing, sehingga terjadi peperangan.

Pada saat Bisma berperang dengan Seta, tiba-tiba Rukmarata putra bungsu Salya memasuki medan perang. Ia langsung menyerang Seta, tetapi akhirnya tewas di tangan Seta. Bisma melihat kematian Rukmarata segera mem-

bidikkan panah Ganggawastra kepada Seta, sehingga Seta gugur di medan pertempuran.

Kresna melihat tindakan Bisma segera menemuinya dengan membawa senjata Cakra. Kresna sangat marah kepada Bisma yang telah membunuh para kesatria Wiratha yang bukan tandingannya. Sebaliknya, Bisma merasa bahagia bertemu dengan Kresna yang dipercaya akan dapat mengantarkan kematiannya. Selanjutnya Bisma menceritakan peristiwa masa lalu pada saat ia membunuh Ambika. Arwah Ambika tidak mau kembali ke alam baka sebelum menjemput kematian Bisma. Pada *Baratayuda* inilah arwah Amba akan merasuk ke tubuh prajurit wanita Pandhawa. Kresna setelah mendapat penjelasan Bisma segera bertolak ke kubu Pandhawa.

Di kubu Pandhawa, Kresna meminta kepada Arjuna agar mengizinkan Srikandhi maju ke medan perang menghadapi Bisma. Srikandhi berangkat ke medan perang, dikawal oleh Arjuna.

Bisma melihat Srikandhi seakan-akan berubah wujud menjadi Ambika. Oleh karena itu, ia segera menyerahkan diri. Srikandhi melihat Bisma tidak berdaya segera melepaskan panah ke dadanya. Seketika itu pula Bisma roboh,

kemudian segera disusul oleh lepasan panah-panah Arjuna, sehingga sekujur tubuh Bisma penuh dengan tancapan panah. Kurawa dan Pandhawa segera menghampiri Bisma.



Gambar 4. Resi Wara Bisma berhadapan dengan Dewi Wara Srikandhi dalam *Baratayuda Jayabinangun*. Figur wayang kulit Srikandhi Senapati ini adalah karya Bambang Suwarno. (Foto: Sugeng Nugroho)

Bisma meminta air minum kepada Kurawa dan Pandhawa. Duryudana memberi berbagai macam minuman yang menyegarkan, tetapi ditolak karena dianggap sebagai minuman orang yang sedang berpesta pora. Selanjutnya Wrekudara memberi minuman berupa darah para perwira yang gugur di medan pertempuran. Pemberian Wrekudara

itu diterimanya dengan senang hati. Selesai minum, Bisma pun segera menghembuskan napas yang terakhir.

Duryudana beserta para Kurawa segera meninggalkan mayat Bisma. Para Pandhawa akhirnya memperabukan mayat Bisma. Duryudana kalap, dihadapi oleh Wrekudara. Selanjutnya Kresna mengajak para Pandhawa berdoa guna mohon keselamatan dari-Nya.

b. Hubungan dengan teks-teks hipogram

Lakon ini secara kronologis menyajikan empat episode secara berturut-turut dalam satu kesatuan pentas, meliputi:

1. Masa kecil Dewabrata; dalam episode versi *Mahābhārata* lazim disebut *lakon Lairé Bisma*, sedangkan dalam episode versi *Pustaka Raja Purwa* dan versi pedalangan lazim disebut *lakon Rabiné Palasara*.³ Episode ini tercermin dalam urutan ke-1 sampai dengan ke-6.
2. Dewabrata berguru kepada Ramabargawa; tampak pada urutan ke-7 sampai dengan ke-9. *Lakon* ini tidak pernah dipentaskan di kalangan pedalangan.

³ Lihat Suryasaputra, "Buku Balungan Lakon Seri Mahabarata," Jilid I (naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1995), 5–9. Buku ini berisi struktur *lakon-lakon* wayang kulit *purwa* 'siap pakai', yang oleh sebagian besar dalang penganut *pakeliran* gaya Surakarta dijadikan acuan dalam penyajian *lakon-lakon* wayang.

3. Dewabrata melamar ketiga putri Kasi untuk dikawinkan dengan kedua adik tirinya, yang diakhiri dengan kematian Dewi Ambika, tercermin pada urutan ke-10 sampai dengan bagian terakhir urutan ke-12. Episode ini lazim disebut *lakon Sayembara Kasi*.
4. Bisma memimpin pasukan Kurawa menghadapi Pandhawa dalam *Baratayuda*, yang diakhiri dengan kematian Bisma oleh Srikandhi, terungkap pada urutan ke-13 sampai dengan bagian terakhir urutan ke-15. Episode ini lazim disebut *lakon Bisma Gugur*.

Pada *jejer* Kerajaan Hastina (urutan ke-1), disebutkan dalam narasi *janturan* bahwa Kerajaan Hastina didirikan oleh Prabu Hasti. Selanjutnya dalam pembicaraan Sentanu dengan kedua patihnya, disebutkan bahwa Dewi Gangga pada masa lalu ingin diperistri oleh Pratipa, ayah Sentanu, tetapi ditolak. Kedua hal tersebut merupakan bukti bahwa sumber yang diacu dalam adegan ini adalah *Mahābhārata*.⁴ Sebab, menurut versi pedalangan, Kerajaan Hastina diciptakan oleh Palasara setelah mengawini Durgandini dan menurunkan Abiyasa. Hutan Kurujanggala tempat huniannya dicipta menjadi kerajaan lengkap dengan punggawa dan pasukannya. Kerajaan itu diberi nama Kuru-

⁴ Lihat S. Padmosoekotjo, *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*, Jilid IV (Surabaya: CV. Citra Jaya, 1984), 13.

janggala, Hastina, atau Gajahoya. Palasara menjadi raja bergelar Prabu Dipakeswara. Durgandini yang juga bernama Sayojanagandi, Sugandini, Gandawati, atau Satyawati menjadi permaisurinya, sedangkan perdana menternya (Jawa: *patih*) bernama Andakawana.⁵

Pada adegan *Kedhaton* Hastina (urutan ke-2) disebutkan bahwa Gangga melahirkan sembilan kali; bayi pertama sampai dengan kedelapan dibuang ke Sungai Gangga, sedangkan bayi kesembilan dipertahankan oleh Sentanu. Bayi ini kemudian diberi nama Dewabrata. Hal ini merupakan *sanggit* Nartasabda yang diinterpretasi dari *Mahābhārata*. Menurut *Mahābhārata*, Gangga melahirkan delapan kali; tujuh kali bayinya dibuang ke Sungai Gangga, sedangkan bayi kedelapan dibawanya kembali ke kahyangan meninggalkan Sentanu (Jawa Kuna: Çantanu).⁶ Di kahyangan itulah bayi dibesarkan dan diberi nama Dewabrata atau Ganggadatta (Jawa Kuna: Ganggadatta). Dewabrata dididik dan dilatih berperang dengan menggunakan berbagai macam senjata. Ketangkasan memanahnya setara dengan Ramaparasu

⁵ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 78–79.

⁶ Delapan bayi yang dilahirkan oleh Gangga merupakan jelmaan delapan *wasu* (makhluk setengah dewa) yang terkena kutukan Maharesi Wasista. Kedelapan *wasu* itu ialah: Dara, Druwa, Soma atau Candrama, Aha, Anala atau Agni, Anila, Pratyasa, dan Prabasa atau Dyahu. Prabasa ini yang kemudian menjelma menjadi Dewabrata. Lihat Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 118–121.

(Jawa Kuna: Paraçurāmā). Pada suatu hari, Dewabrata muncul ke permukaan Sungai Gangga dan diketahui oleh Sentanu yang pada saat itu sedang bercengkerama. Sentanu heran melihat ketangkasan Dewabrata. Tidak lama kemudian Gangga pun muncul dari dalam sungai dan memperkenalkan Dewabrata kepada Sentanu. Selanjutnya Dewabrata diserahkan kepada Sentanu.⁷

Pada urutan ke-3 disebutkan bahwa Durgandini adalah putri Raja Wiratha Prabu Basukiswara, yang karena berpenyakit kulit sehingga disingkirkan dari kerajaan. Setelah Durgandini disembuhkan oleh Palasara dan melahirkan bayi yang diberi nama Abiyasa, ia diajak pulang ke Wiratha oleh Durgandana karena akan dikawinkan dengan seseorang menurut pilihan Durgandini. *Sanggit* ini diilhami dari *lakon Rabiné Palasara* yang terdapat dalam *Pustaka Raja Purwa*.⁸ Adapun menurut *Mahābhārata*, Durgandini (Jawa Kuna: Durgandhini) adalah putri seorang nelayan bernama Dasabala (Jawa Kuna: Daçabala). Ia mempunyai kecantikan luar biasa tetapi berpenyakit kulit. Oleh karena itu, ia

⁷ Lihat Nyoman S. Pendit, *Mahabarata Sebuah Perang Dahsyat di Medan Kurukshetra* (Jakarta: Bhratara Karya Aksara, 1980), 12–16; Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 48–54; juga C. Rajagopalachari, *Mahābhārata Sebuah Roman Epik Pencerah Jiwa Manusia*, penerjemah Yudhi Murtanto (Yogyakarta: Ircisod, 2009), 19–22.

⁸ Lihat Suryasaputra, “Serat Pustaka Raja Purwa Sampun Kadhapuk Balungan Lakon,” Jilid III (naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1983), 23–28.

disuruh ayahnya menjadi tukang perahu. Pada suatu hari ia bertemu dengan Palasara (Jawa Kuna: Paraçara) yang akan menyeberangi sungai. Setelah penyakit kulitnya disembuhkan oleh Palasara, kemudian dikawininya di tengah pulau.⁹ Perkawinan itu melahirkan seorang anak laki-laki yang telah tumbuh dewasa, diberi nama Abiyasa (Jawa Kuna: Byāsa) atau Dipayana (Jawa Kuna: Dwaipayana). Berkat kesaktian Palasara, Durgandini pasca melahirkan pulih kembali sebagai gadis. Selanjutnya Palasara berpamitan kepada Durgandini untuk kembali ke Pertapaan Saptaharga (Jawa Kuna: Satasrengga) dan membawa serta Abiyasa.

Disebutkan dalam *sanggit* Nartasabda bahwa Durgandini setelah tiba di Wiratha kemudian dinobatkan sebagai putri yang berhak memilih calon suami. Banyak pelamar datang dari berbagai strata sosial, tetapi hanya satu yang dipilih yakni Raja Hastina Prabu Sentanu. *Sanggit* ini juga diilhami dari *lakon Rabiné Palasara*. Adapun menurut *Mahābhārata*, Durgandini dikenal pertama kali oleh Sentanu pada saat mereka bertemu di

⁹ Menurut *Mahābhārata*, Durgandini setelah sembuh dari penyakitnya, berubah menjadi gadis cantik yang berbau harum. Oleh karena itu ia juga diberi nama Satyawati, Gandawati, atau Sayojanagandhi. Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 73.

tepi Sungai Yamuna. Keharuman dan kecantikannya yang luar biasa itulah yang membuat Sentanu jatuh cinta kepadanya.¹⁰

Pada urutan ke-4 dan ke-5 digambarkan tentang pengorbanan Dewabrata ketika mengemban tugas ayahnya untuk memboyong Durgandini. Dewabrata rela melepaskan haknya sebagai putra mahkota Hastina, sekaligus bersumpah tidak akan beristri untuk selama-lamanya, demi kebahagiaan anak Sentanu yang dilahirkan dari rahim Durgandini. *Sanggit* ini diilhami dari *Mahābhārata*. Karena sumpah yang sangat mengejutkan tersebut, maka dunia memberikan nama 'Bisma' (Jawa Kuna: Bhisma) kepada Dewabrata, yang berarti dahsyat, menakutkan.¹¹

Kisah Dewabrata berguru kepada Ramabargawa (urutan ke-7, ke-8, dan ke-9) merupakan *sanggit* Nartasabda yang diilhami dari *Mahābhārata*. Meskipun Nartasabda mengacu dari *Mahābhārata*, tetapi ia telah melakukan interpretasi sedemikian rupa, baik dalam hal penempatan adegan maupun proses pendadaran yang dijalani Dewabrata. Peristiwa tersebut diletakkan sebelum Dewabrata mengikuti sayembara perang di Negeri Kasi. Adapun proses pendadaran diwujudkan dengan Dewabrata diuji kesaktiannya dalam berperang, kemudian mendapatkan wejangan tentang cara-

¹⁰ Lihat Pendit, 1980, 17; Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 54–55 dan 71–73; Rajagopalachari, 2009, 23.

¹¹ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 56.

cara beribadah, *rapal* mantra-mantra sakti, dan pengetahuan tentang asal dan tujuan hidup (Jawa: *kawruh sangkan-paraning dumadi*). Proses Dewabrata berguru kepada Ramabargawa ini selain tidak pernah disebut dengan tegas dalam *Mahābhārata* tentang dimensi waktunya, juga belum pernah disajikan dalam bentuk episode oleh para dalang sebelum Nartasabda.¹²

Pencampuran versi antara *Mahābhārata*, *Pustaka Raja Purwa*, dan *lakon* pedalangan terjadi pada saat Dewabrata mengikuti sayembara perang di Negeri Kasi untuk mengawinkan kedua adik tirinya yang bernama Citragada dan Wicitrawirya (urutan ke-10). Nama Citragada dan Wicitrawirya terdapat dalam *Mahābhārata*,¹³ sedangkan dalam *Pustaka Raja Purwa* bernama Asthabrata.¹⁴ Nama Darmamuka sebagai Raja Kasi, serta Wahmuka dan Ari-muka sebagai raksasa kembar putra Darmamuka, diilhami dari *lakon* pedalangan. Menurut *lakon* pedalangan, Wahmuka dan Ari-muka terjadi dari air ketuban (Jawa: *kawah*) dan plasenta (Jawa: *ari-ari*) ketiga putri Kasipura atau Giyantipura.¹⁵ Meskipun Nartasabda mengacu dari *lakon* pedalangan, tetapi peristiwa Dewabrata

¹² Dalam *Mahābhārata* hanya disebutkan bahwa Dewabrata adalah salah satu murid Ramabargawa, tetapi kapan peristiwa itu terjadi tidak pernah diceritakan. Lihat Padmosoekotjo, Jilid I, 1979, 166.

¹³ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 57.

¹⁴ Lihat Suryasaputra, Jilid III, 1983, 29–31.

¹⁵ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 120–122; bandingkan dengan Suryasaputra, Jilid I, 1995, 12.

dalam berperang melawan Wahmuka dan Arimuka tidak menggunakan keris yang dilumuri kunyit dan kapur sebagaimana yang terjadi dalam *lakon* pedalangan.¹⁶ *Sanggit* Nartasabda juga tampak dalam pemberian nama ketiga putri Kasi, yakni Ambika, Ambiki, dan Rambalika. Sementara itu menurut *lakon* pedalangan pada umumnya, ketiga putri Kasi itu bernama Amba, Ambika, dan Ambiki;¹⁷ ada juga yang menyebut dengan nama Ambika, Ambiki, dan Ambahini.¹⁸ Menurut *Mahābhārata*, ketiga putri Kasi yang diperebutkan dalam sayembara perang di antara para raja dan kesatria pelamar bernama Ambā, Ambikā, dan Ambalikā).¹⁹ Adapun menurut *Adiparwa*, bagian pertama dari *Mahābhārata* versi Jawa Kuna, ketiga putri Kasi itu bernama Ambā, Ambikā, dan Ambilikā.²⁰

Pada saat Dewabrata mengikuti sayembara Kasi, Nartasabda tidak menampilkan tokoh Prabu Salwa sebagai pacar Dewi Ambika, sebagaimana dalam versi *Mahābhārata*. Nartasabda menampilkan *sanggit* bahwa Ambika benar-benar jatuh cinta kepada Dewabrata tetapi ditolak. Permintaan Ambika yang mendesak

¹⁶ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 121–122; juga Suryasaputra, Jilid III, 1983, 30.

¹⁷ Lihat Suryasaputra, Jilid I, 1995, 10.

¹⁸ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 120.

¹⁹ Lihat Pendit, 1980, 22; Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 125–126.

²⁰ Lihat P.J. Zoetmulder, *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang* (Jakarta: Djambatan, 1985), 82.

agar Dewabrata mau memperistri itulah yang menyebabkan Dewabrata kalap dan menakut-nakuti Ambika dengan anak panah. Karena jari-jari Dewabrata yang digunakan untuk memegang pangkal anak panah bercucuran keringat, maka panah terlepas dari busurnya sehingga menewaskan Ambika.²¹

Disebutkan dalam cerita *pagedhongan* (urutan ke-11) bahwa Ambiki dan Rambalika setelah tiba di Negeri Hastina kemudian dikawinkan dengan Citragada dan Wicitrawirya. Akan tetapi karena Citragada dan Wicitrawirya meninggal sebelum menurunkan putra, maka mereka selanjutnya dikawinkan dengan Abiyasa. *Sanggit* ini diilhami dari *Adiparwa* versi Jawa Kuna.²² Menurut *Mahābhārata*, sepeninggal Sentanu, Citragada dinobatkan menjadi

²¹ Menurut *Mahābhārata*, Amba menolak diboyong ke Hastina karena ia telah memiliki kekasih seorang Raja Sauba yang bernama Salwa. Untuk itu, ia minta izin Dewabrata agar dilepaskan dari status putri boyongan. Setibanya di Sauba, ia ditolak oleh Salwa. Ia kemudian kembali ke hadapan Dewabrata, tetapi oleh Dewabrata pun ia ditolak. Dalam kekalutannya itu akhirnya Amba bertapa. Oleh karena Dewabrata dianggap menjadi penyebab semua itu, maka ia memohon bantuan dewata agar ia dapat membunuh Dewabrata. Karena kekhususannya bertapa, Amba menerima kalung untaian bunga teratai dari Dewa Brahma, disertai pesan bahwa seseorang yang mau memakai kalung itulah yang kelak dapat membunuh Dewabrata. Akan tetapi tidak satu pun orang mau menerima kalung tersebut, karena memang tidak ada orang yang berani melawan Dewabrata. Ramaparasu yang merupakan guru perang Dewabrata pun tidak mampu mengalahkannya. Oleh karena itu, untaian bunga teratai tersebut kemudian digantungkan di pintu gerbang Kerajaan Pancala (Jawa Kuna: Panchala). Selanjutnya Amba mengembara ke puncak Gunung Himalaya untuk melakukan bakar diri hingga tewas. Lihat Pendit, 1980, 22–25; Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 126–131; Rajagopalachari, 2009, 28–31.

²² Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 57.

Raja Hastina. Citragada tewas dalam peperangan melawan *Gandarwa* Citragada. Pengganti Citragada adalah Wicitrawirya. Wicitrawirya inilah yang mengawini dua putri Kasi: Ambika dan Ambalika. Wicitrawirya akhirnya juga meninggal sebelum menurunkan putra, sehingga kedua jandanya itu oleh Durgandini dan Dewabrata dikawinkan dengan Abiyasa.²³

Awal terjadinya peperangan Pandhawa melawan Kurawa di Kurukasetra (bagian akhir urutan ke-11 dan urutan ke-12), diilhami dari *Mahābhārata*.²⁴ Selanjutnya kematian Irawan yang bersama-sama dengan Kala Srenggi selaku musuhnya (urutan ke-13) didasarkan pada *lakon* pedalangan;²⁵ meskipun sebenarnya peristiwa ini diilhami dari *Bhāratayuddha* karya Mpu Sedah (1157). Dalam *Bhāratayuddha* Bab XII sloka 17 disebutkan bahwa Irawan mati bersama-sama dengan Asuraraja Srenggi. Hal ini berbeda dengan *Mahābhārata*, yang menyebutkan bahwa Irawan mati di tangan Alambasa, raja raksasa taklukan Duryudana (Jawa Kuna: Duryodhana).²⁶

²³ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 57–58.

²⁴ Lihat Pendit, 1980, 222–226; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 33–58; Rajagopalachari, 2009, 28–31.

²⁵ Lihat Suryasaputra, Jilid VII, 1983, 2. Disebutkan bahwa Kala Srenggi adalah putra raksasa Jathagimbal dan raksasi Jathagini dari Kerajaan Guwabarong atau Guwa Selamangleng yang dibunuh oleh Arjuna. Oleh karena itu, Kala Srenggi ingin balas dendam kepada Arjuna. Ia membunuh Irawan karena selain wajah Irawan mirip dengan Arjuna, juga Irawan adalah putra Arjuna.

²⁶ Lihat Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 76.

Kematian Utara, Wratsangka, dan Seta di medan pertempuran (urutan ke-14) diilhami dari *Mahābhārata*.²⁷ Selanjutnya, dalam peperangan Bisma melawan Srikandhi, diceritakan bahwa Bisma tidak mau melawan Srikandhi yang ketika berhadapan dengannya seolah-olah berubah wujud menjadi Ambika. Hal ini merupakan *sanggit* Nartasabda, sehingga berbeda dengan versi *Mahābhārata*. Dalam *Mahābhārata* disebutkan bahwa *Baratayuda* pada hari kesepuluh, Bisma berhadapan dengan Srikandhi (Jawa Kuna: Sikandhi) dan Arjuna. Arjuna yang mengendarai kereta di belakang kereta Srikandhi menguras seluruh tenaga dan kesaktiannya. Dari busur Arjuna terlepas beribu-ribu panah ke arah Bisma, tetapi panah-kendali Srikandhi yang pertama kali menancap ke dada Bisma. Bhisma terkejut dan marah, tetapi segera diredamnya begitu ia menyadari bahwa yang dihadapi adalah Srikandhi. Ia teringat pada sumpahnya bahwa ia tidak akan melawan Srikandhi yang dilahirkan sebagai perempuan.²⁸ *Sanggit* Nartasabda tersebut juga berbeda dengan *Pustaka Raja Purwa*, yang menyebutkan bahwa pada saat Bisma berhadapan dengan

²⁷ Dalam *Mahābhārata* disebutkan bahwa *Baratayuda* pada hari pertama, Utara (Jawa Kuna: Uttara) mati terkena tombak Salya, Wratsangka mati terkena panah Drona, dan Seta (Jawa Kuna: Sweta) mati terkena panah Bisma. Lihat Pendit, 1980, 227–228; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 59–61; Rajagopalachari, 2009, 314–316.

²⁸ Lihat Pendit, 1980, 248–252; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 82–86; Rajagopalachari, 2009, 348–353.

Srikandhi, Srikandhi dirasuki oleh arwah Dewi Amba yang bermaksud menjemput kematiannya.²⁹

Bisma setelah roboh dan tubuhnya penuh dengan tancapan panah, ia meminta air minum kepada Kurawa dan Pandhawa. Ia menolak air minum pemberian Duryudana yang berupa berbagai macam minuman menyegarkan, tetapi justru menerima air minum pemberian Wrekudara yang berupa darah para perwira yang gugur di medan pertempuran. *Sanggit* Nartasabda ini berbeda dengan *Mahābhārata*, yang menyebutkan bahwa air yang diminum oleh Bisma adalah air yang menyembur dari tanah bekas tancapan panah Arjuna. Semburan air itu tepat berada di samping kanan kepala Bisma yang terbaring pada sejumlah tancapan panah di tubuhnya.³⁰ Hal tersebut juga berbeda dengan *Pustaka Raja Purwa*, yang menyebutkan bahwa air yang diberikan oleh Arjuna kepada Bisma adalah air untuk mencuci pusaka.³¹ Menurut *lakon* pedalangan, Bisma yang terluka parah penuh dengan tancapan panah tersebut belum segera meninggal. Ia baru meninggal setelah menerima kedatangan Pandhawa beserta Kresna pasca *Baratayuda*, yang melaporkan bahwa *Baratayuda* telah lama selesai dan kemenangan berada di pihak Pandhawa. Meninggal-

²⁹ Lihat Suryasaputra, Jilid VII, 1983, 3.

³⁰ Lihat Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 83.

³¹ Lihat Suryasaputra, Jilid VII, 1983, 3.

nya Bisma ini terdapat dalam *lakon Pandhawa Puterpuja*, yakni pada saat Pandhawa mengembara pasca menobatkan Parikesit sebagai Raja Hastina.³²

Lakon banjaran sebagai bentuk pemadatan sejumlah episode dalam satu kesatuan pentas, sudah barang tentu tidak dapat menampilkan seluruh peristiwa yang terdapat di dalam teks-teks hipogramnya. Oleh karena itu, beberapa peristiwa yang tidak mengena langsung pada tokoh yang *dibanjarkan*, ditampilkan dalam bentuk cerita *pagedhongan*. Cerita *pagedhongan* adalah sebuah cerita yang disajikan secara verbal oleh dalang tanpa disertai penampilan tokoh wayang dalam *pakeliran*. Cerita *pagedhongan* ini berfungsi untuk mendeskripsi sebuah peristiwa tertentu, menyingkat episode tertentu yang jika *dikelir*kan menjadi berkepanjangan. Cerita *pagedhongan* juga berfungsi untuk menyambung antar-peristiwa dan antar-episode agar tidak terjadi pemutusan alur cerita.

Berdasarkan deskripsi dan analisis *lakon Banjaran Bisma* karya Nartasabda yang telah dipaparkan di muka, hubungan interteks *Banjaran Bisma* dengan sejumlah teks hipogramnya dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

³² Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 96.

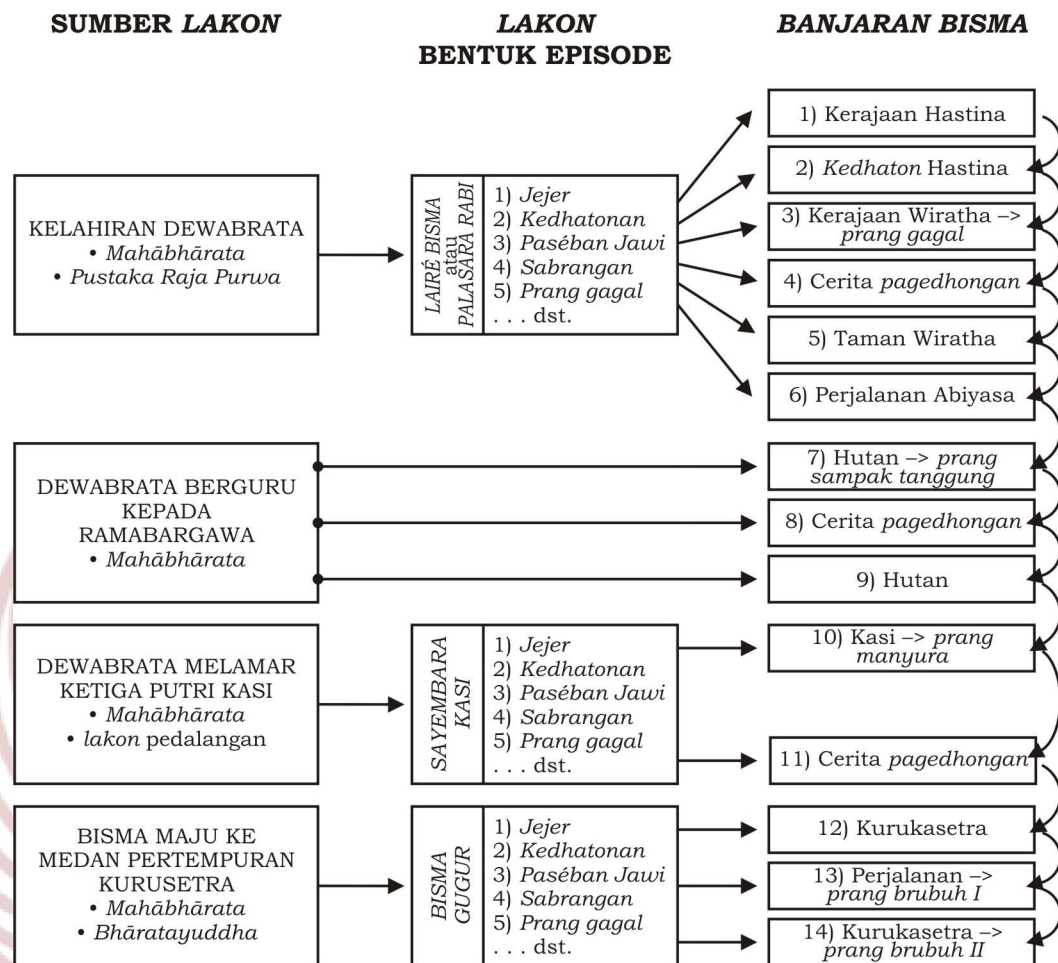


Diagram 6. Hubungan interteks *lakon* *Banjaran Bisma* dengan sejumlah teks hipogramnya. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

c. Struktur adegan

Struktur adegan *Banjaran Bisma* meskipun telah mengalami perubahan dari struktur adegan tiga episode yang digabungkan (*Lairé Bisma*, *Sayembara Kasi*, dan *Bisma Gugur*), tetapi pola adegan secara keseluruhan—dari *bedhol kayon* sampai dengan *tanceb kayon*—masih berpijak pada struktur *lakon* yang lazim

digunakan dalam *pakeliran* konvensional.³³ Hal itu tampak pada tata urutan adegan yang masih sama dengan struktur *lakon* pada umumnya, sebagai berikut.

Lakon Banjaran Bisma masih diawali dengan adegan yang disebut *jejer* (urutan ke-1), yakni adegan pertama di suatu kerajaan yang penampilannya diiringi dengan gending bentuk *kethuk loro* dan disertai narasi dalang (Jawa: *janturan*). Adegan berikutnya (urutan ke-2) adalah *Kedhaton* Hastina, yang menggambarkan pertemuan raja (Prabu Sentanu) dengan permaisurinya (Bathari Gangga). Dalam adegan ini juga terdapat tokoh abdi perempuan kerajaan (Cangik dan Limbuk) yang ikut menghadap tuannya. Adegan ini diakhiri dengan keberangkatan Sentanu ke Wiratha (Jawa: *budhalan*) untuk mengikuti sayembara yang digelar oleh Prabu Basukiswara. Adegan berikutnya (urutan ke-3) adalah Kerajaan Wiratha, Prabu Basukiswara dihadap oleh Durgandini dan Durgandana. Adegan ini berdasarkan penempatannya disebut adegan *sabrang*. Adegan ini diakhiri dengan peperangan Sentanu dengan Palasara, yang dalam istilah pedalangan Jawa disebut *prang gagal*.

Adegan Taman Wiratha (urutan ke-5), Durgandini menerima kedatangan Dewabrata. Adegan ini dalam istilah pedalangan Jawa

³³ Bandingkan dengan struktur adegan konvensional yang telah dipaparkan pada Bab II, hlm. 171–177.

disebut adegan *sanga sepisan*. Selanjutnya ditampilkan sebuah adegan perjalanan (urutan ke-6), Abiyasa dihadap oleh *panakawan* Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Adegan ini disebut *candhakan sanga pindho*. Adegan berikutnya (urutan ke-7) adalah Ramabargawa menerima kedatangan Dewabrata, yang diakhiri dengan peperangan. Adegan tersebut dalam *lakon* konvensional disebut adegan *sintrèn*, sedangkan peperangannya disebut *prang sintrèn* atau *prang sampak tanggung*.

Adegan Kerajaan Kasi (urutan ke-11), Prabu Darmamuka dihadap oleh Wahmuka, Arimuka, Ambika, Ambiki, dan Rambalika, menerima kedatangan Dewabrata. Adegan ini dalam *lakon* konvensional disebut adegan *manyura sepisan*. Selanjutnya peperangan Dewabrata melawan Wahmuka dan Arimuka, disebut *prang manyura*. Adegan Dewabrata dengan Dewi Ambika yang diakhiri dengan kematian Ambika (urutan ke-11), dalam *lakon* konvensional disebut *candhakan manyura pindho*. Berikutnya (urutan ke-13, ke-14, dan ke-15), peperangan di medan Kuruksetra dengan kematian Irawan, Utara, Wratsangka, Seta di pihak Pandhawa, serta kematian Rukmarata dan Bisma di pihak Kurawa, dalam *lakon* konvensional disebut *prang brubuh*.

Kesan konvensional selain ditunjukkan dengan tata urutan adegan, juga adanya adegan yang sekedar ‘memenuhi syarat’

untuk sebuah struktur *lakon pakeliran*. Dalam *jejer* Kerajaan Hastina (urutan ke-1) tidak ada konflik pembicaraan yang dapat membangun nuansa dramatik *lakon*, karena hanya berisi keluhan kesah Sentanu menghadapi sikap dingin Dewi Gangga. Sementara itu, para lawan bicaranya (Mandrawa dan Madhendha) tidak memberi saran apa pun kepadanya. Akhirnya Sentanu memutuskan persidangan selesai. Demikian juga dalam *candhakan* Abiyasa dihadap *panakawan* (urutan ke-6, di samping tidak ada pembicaraan penting yang berfungsi memperkuat bangunan *lakon*, juga tidak ada tindak lanjut dari tokoh Abiyasa. Kedua adegan tersebut menurut konsep '*pakeliran* padat' dianggap kurang bermakna bagi bangunan sebuah *lakon*, karena hanya terkesan mengisi kekosongan waktu.³⁴

d. Penokohan

Banjaran Bisma sebagai sebuah *sanggit lakon* wayang kulit *purwa* dapat memenuhi kriteria *tutug*, *mulih*, dan *kempel*. Kriteria *tutug* tercermin pada terselesaikannya peristiwa *lakon*, yang dimulai dari kelahiran Bisma atau Dewabrata sampai dengan kematian Bisma dalam *Baratayuda Jayabinangun*. Artinya, alur cerita *Banjaran Bisma* yang merupakan jenis *banjaran wantah*

³⁴ Lihat Sudarko, *Pakeliran Padat: Pembentukan dan Penyebaran* (Surakarta: Citra Etnika, 2003), 83–85.

dapat tersajikan dengan tuntas, sehingga dapat mencerminkan sebuah biografi tokoh wayang secara utuh.

Kriteria *mulih* tampak pada semua persoalan yang dihadapi oleh Bisma sebagai tokoh utama dapat terselesaikan. Pertama, pada saat bayi Dewabrata ditinggal pergi oleh ibunya (Gangga kembali kahyangan), ia akhirnya mendapat pengganti sosok ibu yakni Durgandini, meskipun hal itu dicapai dengan penuh pengorbanan. Dewabrata dengan ikhlas menyerahkan haknya sebagai pewaris Kerajaan Hastina kepada adik tirinya yang kelak lahir dari rahim Durgandini. Bahkan untuk menjaga kelestarian kekuasaan keturunan ayahnya dengan Durgandini, ia bersumpah tidak akan beristri untuk selamanya dan hidup sebagai *brahmanacarya* (Jawa Kuna: *brahmachari*). Kedua, pertemuan Dewabrata dengan Ramabargawa dapat berhasil menguasai seluruh ilmu dan kesaktian yang dimiliki oleh Ramabargawa. Ketiga, pada saat Dewabrata berhasil memboyong ketiga putri Kasi (Ambika, Ambiki, dan Rambalika) untuk istri kedua adik tirinya, ia tidak tegiur oleh kecantikan dan rayuan Ambika. Bahkan karena didorong oleh keinginannya untuk menolak rayuan Ambika, Dewabrata tega berpura-pura hendak membunuhnya; meskipun anak panah yang dibidikkan untuk menakut-nakuti itu akhirnya terlepas dari tali busurnya sehingga membunuh Ambika. Keempat, pertemuan

Bisma dan Srikandhi dalam *Baratayuda* terdapat jalinan memori yang erat dengan pertemuan Dewabrata dan Ambika di masa lalu, sehingga Bisma pun rela menyerahkan diri kepada Srikandhi tanpa perlawanan.

Kriteria *kempel* tampak pada terjalannya permasalahan sejumlah tokoh yang dihadirkan. Kehadiran Bisma sebagai tokoh utama, sejak awal sampai dengan akhir *lakon* mempunyai peran yang sangat kuat, bahkan ia selalu tampil dalam setiap adegan; kecuali *jejer* (urutan ke-1), *candhakan* perjalanan (urutan ke-6), dan *candhakan* perjalanan (urutan ke-14). Demikian juga kehadiran tokoh-tokoh pendukung (Gangga, Sentanu, Durgandini, dan Ramabargawa) serta tokoh-tokoh antagonis (Wahmuka-Arimuka, Ambika, Seta, dan Srikandhi) sangat mendukung penampilan Bisma. Dari sejumlah tokoh yang dihadirkan, hanya Abiyasa (dalam urutan ke-6) yang tidak mempunyai kepentingan langsung dengan Bisma. Penampilan Abiyasa dalam adegan tersebut terkesan sekedar sebagai pengisi rentang waktu untuk menyertai penampilan *panakawan* yang akan seakan-akan menjadi 'adegan wajib' bagi *pakeliran* tradisi. Peran Abiyasa yang berkaitan langsung dengan Bisma hanya disampaikan melalui cerita *pagedhongan* (urutan ke-12). Hubungan antar-tokoh itu dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

pun akhirnya meninggalkan Dewabrata dan kembali ke kahyangan. Bayi Dewabrata pun terpaksa hidup tanpa air susu dan belaian kasih sayang seorang ibu. Ketika ayahnya mencari pengganti seorang ibu dengan melamar Dewi Durgandini, yang merupakan janda Resi Palasara, Durgandini belum mau memberi jawaban dengan pasti, sehingga Sentanu—yang pada saat itu sambil menggendong bayi Dewabrata—terpaksa kembali ke Hastina tanpa membawa hasil. Dengan demikian, bayi Dewabrata tetap hidup tanpa belaian kasih sayang sosok ibu.

Ketika Dewabrata—yang merupakan satu-satunya putra mahkota Hastina—menginjak masa remaja, ia harus merelakan haknya sebagai putra mahkota demi baktinya kepada sang ayah yang menaruh perasaan cinta sangat mendalam kepada Durgandini. Oleh karena itu, dengan harapan agar Durgandini berkenan diboyong ke Hastina sebagai permaisuri ayahnya, Dewabrata pun merelakan hak warisnya sebagai putra mahkota kepada adik tirinya yang kelak lahir dari rahim Durgandini. Bahkan untuk menjaga kelestarian kekuasaan anak-cucu Sentanu dengan Durgandini, ia pun bersumpah tidak akan beristri untuk selamanya.

Pada saat Dewabrata melamar ketiga putri Kasi untuk dikawinkan dengan kedua adik tirinya (Citragada dan Wicitrawirya),

ia terpaksa harus menolak cinta salah satu putri tersebut (Dewi Ambika) demi menjaga sumpah yang telah diucapkan. Bahkan tanpa sengaja ia membunuh putri yang mencintainya itu.

Dewabrata setelah meninggalkan keduniawian dan hidup sebagai *brahmanacarya* bernama Resi Wara Bisma, terpaksa harus tampil ke medan pertempuran dan berpihak kepada Kurawa yang bersifat lalim. Sifat kebrahmanaannya menjadi luntur hanya demi menjaga martabat negara dan bangsa Hastina oleh serangan Pandhawa yang didukung segenap kesatria dan pasukan Wiratha. Setelah para kesatria Wiratha gugur di medan pertempuran, ia baru merelakan kematiannya di tangan Srikandhi yang dianggap sebagai titisan Ambika, demi kemenangan Pandhawa di dalam *Baratayuda*.

Berdasarkan kisah perjalanan hidup, sikap, dan tindakan Bisma sejak masa muda sampai dengan akhir hayatnya itu, dapat dipahami bahwa *lakon Banjaran Bisma* bertemakan “Pengorbanan Diri Sendiri demi Kebahagiaan Orang Lain.” Adapun amanatnya adalah, bahwa semua ‘pilihan hidup’, baik ataupun buruk, pasti mengandung risiko dan dituntut tanggung jawab. Bisma memilih hidup sebagai *brahmanacarya* (seseorang yang tidak lagi memikirkan masalah keduniawian) yang dimaksudkan untuk menjaga kelestarian kekuasaan anak-cucu adik tirinya, ternyata dituntut

tiga buah tanggung jawab. Pertama, ia harus merelakan hak warisnya kepada pihak lain (Abiyasa), karena dengan sumpah *wadatnya* itu ia tidak mungkin mengawini kedua janda adik tirinya. Kedua, ia terpaksa mengingkari jiwa kebrahmanaannya dengan mengambil bagian di dalam *Baratayuda* karena tidak menginginkan perjuangan Pandhawa dalam menumpas angkaramurka—yang bercokol di dalam tubuh Kurawa—dicampuri pihak luar (para kesatria Wiratha). Ketiga, ia harus merelakan kematiannya di tangan seorang prajurit wanita (Srikandhi) demi menebus kesalahan yang pernah diperbuat kepada seorang wanita yang sangat mencintainya (Ambika).

2. *Banjaran Kunthi Karya Purbo Asmoro*

Banjaran Kunthi merupakan salah satu *lakon* jenis *banjaran wantah* karya Purbo Asmoro yang menceritakan perjalanan hidup tokoh Kunthi sejak lahir sampai dengan kematiannya.

a. Ringkasan *lakon*

1. Adegan Kerajaan Mandura

Tokoh wayang: Kunthiboja dan Semar.

Prabu Kunthiboja prihatin memikirkan permintaan istrinya yang sedang mengandung. Tiba-tiba datang Kiai Lurah Semar mewakili Raja Hastina Prabu Abiyasa untuk memberi

pencerahan kepada Kunthiboja. Hal itu dilakukan atas permintaan Kunthiboja kepada Abiyasa beberapa hari sebelumnya.

Kunthiboja menjelaskan bahwa permaisurinya yang bernama Dewi Bandondari sedang mengandung dan ingin menikmati buah *payasa* yang muncul dari pohon beringin berapi. Semar memberitahu bahwa buah yang diinginkan itu berada di Pertapaan Argasonya dan dijaga oleh seorang resi bernama Brahmana Kestu. Kunthiboja setelah meminta restu kepada Semar kemudian berangkat ke Argasonya.

2. Adegan Pertapaan Argasonya

Tokoh wayang: Brahmana Kestu dan Kunthiboja.

Brahmana Kestu usai bersemadi menerima kehadiran Kunthiboja yang hendak memetik buah *payasa* yang tumbuh di atas pohon beringin berapi. Ia memberitahu kepada Kunthiboja bahwa beringin berapi tersebut dijaga oleh makhluk gaib yang sangat sakti, sehingga banyak orang tidak mampu memetik buahnya. Oleh karena itu, demi keselamatan Kunthiboja, ia mencegahnya tetapi tidak dihiraukan.

Pada saat Kunthiboja akan memetik buah *payasa* tiba-tiba muncul seekor naga dari atas beringin berapi dan menyerangnya, sehingga terjadi peperangan. Naga dilepasi

panah, berubah menjadi api, kemudian muncul sebilah keris dari dalam api. Keris segera diambil oleh Kunthiboja. Selanjutnya pohon beringin berapi berubah wujud menjadi Bathara Brahma.

Brahma memberitahu bahwa sebilah keris yang terjadi dari seekor naga tersebut bernama Kiai Gandaludira. Adapun buah *payasa* sesungguhnya adalah buah surga yang bernama *pertanggajiwa*. Barang siapa yang memakannya, kelak akan menurunkan manusia terpilih yang mampu menenteramkan dunia. Selanjutnya Brahma memberikan buah *payasa* kepada Kunthiboja, seraya berkata bahwa Bandondari setelah makan buah *payasa* akan segera melahirkan seorang bayi yang kelak tumbuh menjadi manusia terpilih. Brahma kembali ke kahyangan, sedangkan Kunthiboja kembali ke Mandura.

3. *Candhakan Kedhaton Mandura*

Tokoh wayang: Bandondari dan Kunthiboja.

Bandondari setelah makan buah *payasa* pemberian Kunthiboja kemudian melahirkan bayi *dhampit*. Kelahirannya disambut oleh hujan wewangian dari angkasa. Bayi laki-laki diberi nama Basudewa, sedangkan bayi perempuan diberi nama Kunthi.

4. *Limbukan*

Tokoh wayang: Cangik dan Limbuk.

Cangik dan Limbuk intermeso dan menyajikan beberapa *lelagon*.

5. *Cerita Pagedhongan*

Kunthi yang pada saat itu telah menginjak remaja, kecantikannya mengundang perhatian banyak orang. Meskipun demikian, ia justru selalu mengurung diri di dalam kamar. Oleh karena itu, Kunthiboja mengutus Basudewa untuk menemuinya.

6. *Adegan Kedhaton Mandura*

Tokoh wayang: Kunthi, Basudewa, dan Druwasa.

Basudewa tercengang melihat sikap Kunthi yang sangat acuh kepadanya. Selanjutnya ia memberitahu kepada Kunthi bahwa Negeri Mandura sedang terancam bahaya, karena banyak raja yang datang untuk melamarnya. Oleh karena itu, Kunthi diminta oleh ayahnya untuk tampil di arena ‘sayembara pilih’.

Kunthi pada satu sisi tidak mampu menolak perintah ayahnya, tetapi pada sisi lain tidak dapat mengutarakan nasib yang menimpa dirinya. Oleh karena itu, ia meminta

izin kepada Basudewa untuk mendatangkan gurunya yang bernama Resi Druwasa.



Gambar 5. Dewi Kunthi pada saat mengandung bayi Karna. Figur wayang kulit Kunthi *Mbobot* ini adalah karya Bambang Suwarno.
(Foto: Sugeng Nugroho)

Basudewa menanyakan kepada Druwasa perihal ajaran yang telah diberikan kepada Kunthi sehingga Kunthi mengurung diri, bahkan ia tidak mau menanggalkan selimutnya. Druwasa bersedia menjelaskan setelah Basudewa mau menanggalkan selimut yang menutupi tubuh Kunthi.

Basudewa sangat terkejut melihat Kunthi telah hamil. Oleh karena Druwasa merupakan satu-satunya guru spiritual Kunthi yang selalu bersamanya, maka segala sesuatu yang

mengena diri Kunthi ditimpakan kepadanya. Druwasa harus bertanggung jawab mencari jalan keluar demi masa depan Kunthi adiknya.

Druwasa menjelaskan bahwa Kunthi merupakan salah satu muridnya yang paling cerdas dan sangat berbakti kepada guru. Hal itulah yang menyebabkan Druwasa merasa iba kepadanya. Tanpa berpikir panjang Druwasa memberikan mantra sakti kepadanya, yang apabila diucapkan akan mendatangkan dewa sesuai dengan yang diinginkan. Pada suatu malam Kunthi menghapalkan ajian tersebut, yang menyebabkan Bathara Surya hadir di hadapannya. Oleh karena kehadiran dewa di dunia harus meninggalkan sesuatu, maka Bathara Surya dengan kekuatan cipta meninggalkan benih di rahim Kunthi.

Kunthi membenarkan cerita Druwasa. Oleh karena perbuatannya telah membuat aib keluarga kerajaan, maka Kunthi berniat melakukan bunuh diri. Akan tetapi niat itu dapat dicegah oleh Druwasa. Selanjutnya Druwasa dengan kekuatan batinnya berhasil melahirkan bayi dari rahim Kunthi. Bayi tersebut berjenis kelamin laki-laki dan konon telah berkalung serta berbaju kerai layaknya seorang prajurit. Oleh Basudewa diberi nama Basukarna.

Druwasa meminta agar bayi Basukarna diserahkan kepadanya. Hal itu dilakukan demi masa depan Kunthi sekaligus ketenteraman Kerajaan Mandura, karena banyak raja yang hendak melamarnya. Usulan ini disetujui oleh Basudewa, tetapi ditolak oleh Kunthi. Ia tidak mau berpisah dengan putranya, karena Basukarna tidak bersalah; biang kesalahan terletak pada dirinya. Meskipun demikian, karena Basudewa mendesak dengan alasan demi masa depan Kunthi dan putranya, maka dengan berat hati bayi Basukarna diserahkan kepada Druwasa. Ia berharap semoga kelak Basukarna dapat menerima kenyataan pahit tersebut, dan sampai kapan pun Basukarna tetap putranya. Sepeninggal bayi Basukarna, Kunthi jatuh pingsan, kemudian dipapah oleh Basudewa.

7. *Candhakan Perjalanan*

Tokoh wayang: Gendara, Gendari, Suman, Pujawati, Madrim, dan Pandhu.

Prabu Gendara jatuh cinta kepada Kunthi. Gendari memberitahu bahwa Kunthi dijadikan 'sayembara pilih', yakni Kunthi akan memilih calon suami. Gendara mendengar pemberitahuan itu justru bertekad memboyong paksa Kunthi.

Gendara di tengah perjalanan berpapasan dengan Pujawati dan Madrim, istri dan adik Narasoma dari Mandaraka. Ia membujuknya agar mau diperistri; Kunthi akan dijadikan permaisuri, sedangkan Pujawati dan Madrim sebagai selirnya. Karena mereka tidak mau menuruti kemauannya, Gendara memaksanya sehingga menjadi peperangan dengan Madrim.

Pandhu yang melihat kejadian tersebut segera mencegah tindakan Gendara, tetapi tidak dihiraukan sehingga terjadi peperangan. Gendara mati terkena panah Pandhu. Gendari dan Suman kemudian menyerahkan diri kepada Pandhu. Gendari menjadi putri boyongan, sedangkan Madrim diterima pengabdianya oleh Pandhu sebagai calon istri. Selanjutnya mereka bersama-sama menuju Mandura.

8. *Candhakan* Kerajaan Mandura

Tokoh wayang: Kunthiboja, Kunthi, dan Basudewa.

Kunthiboja mengharapkan Kunthi kelak mampu mengangkat harkat dan martabat kaum wanita. Oleh karena itu, ia menobatkan Kunthi sebagai putri yang berhak memilih calon suami dalam sebuah sayembara. Setelah pembuatan panggung tempat duduk Kunthi selesai dilakukan oleh Ugrasena dan Arya Prabu, Kunthiboja memerintahkan kepada Basudewa untuk segera membuka 'sayembara pilih'.

Basudewa mengantar Kunthi menuju panggung. Satu per satu peserta sayembara menuju arena pemilihan, antara lain: Prabu Hadisucipta dari Kerajaan Paranggupita, Prabu Genthos Rajasinga alias Prabu Kepik Rajakenci dari Kerajaan Kandhangbubrah, dan Prabu Bramasuteja dari Kerajaan Simbarkemlaka. Mereka tidak satu pun dapat meluluhkan hati Kunthi.

Narasoma, putra mahkota Mandaraka, setelah melihat tidak ada satu pun peserta sayembara yang dipilih oleh Kunthi, segera keluar dari kerumunan penonton menuju arena pemilihan. Seketika itu hati Kunthi serasa berdebar-debar melihat ketampanan Narasoma. Meskipun sebenarnya ia sangat mengharapkan kedatangan putra mahkota Hastina, tetapi karena yang ditunggu tidak kunjung datang, ia segera turun dari panggung dengan membawa untaian bunga untuk dikalungkan kepada Narasoma. Pada saat ia akan mengalungkan bunga ke leher Narasoma, tiba-tiba Pujawati datang dan mencegah tindakan Kunthi. Pujawati setelah memperkenalkan diri sebagai istri Narasoma, kemudian segera menggelandang Narasoma meninggalkan arena pemilihan. Peristiwa tersebut sangat memukul hati Kunthi sehingga jatuh pingsan.



Gambar 6. Prabu Pandhu Dewanata dan Dewi Kunthi. Figur wayang kulit Kunthi *Nom* ini karya dan koleksi Bambang Suwarno. (Foto: Sugeng Nugroho)

Pandhu yang segera datang langsung memeluk tubuh Kunthi hingga siuman. Ia meminta maaf kepada Kunthi karena terlambat datang. Tindakan Pandhu tersebut diketahui oleh Madrim yang menyertai di belakangnya. Oleh karena itu, Madrim segera membuang muka. Pandhu melihat tindakan Madrim segera meminta maaf kepadanya. Selanjutnya ia memperkenalkan Madrim kepada Kunthi, serta memberitahu bahwa sebelum menuju arena pemilihan ia telah menerima Madrim sebagai istrinya. Kunthi mau menerima kenyataan pahit tersebut, dengan catatan Pandhu harus

dapat membagi kasih sayangnya dengan adil. Pandhu pun menyanggupi. Selanjutnya Pandhu memboyong Kunthi dan Madrim ke Hastina.

9. *Candhakan Gara-gara*

Tokoh wayang: Petruk, Gareng, Bagong, dan Semar.

Petruk, Gareng, dan Bagong intermeso dan menyajikan beberapa *lelagon*, kemudian Semar datang.

Semar menceritakan bahwa Prabu Pandhu telah menurunkan lima orang anak; tiga orang dari Kunthi dan dua orang dari Madrim. Kelima orang ini disebut Pandhawa. Putra Pandhu dengan Kunthi bernama Puntadewa, Bima, dan Arjuna, sedangkan dengan Madrim bernama Nakula dan Sadewa. Pada suatu hari Pandhu berselisih dengan Prabu Tremboko Raja Pringgadani. Perselisihan itu berlanjut pada sebuah peperangan. Tremboko mati oleh keris Pandhu. Sebaliknya, kaki Pandhu terluka oleh keris Kalanadhah milik Tremboko. Pandhu yang cedera serius segera diboyong ke Hastina. Luka Pandhu ternyata tidak dapat diobati. Pada suatu hari Pandhu melakukan hubungan suami istri dengan Madrim yang setia merawatnya. Peristiwa itu mengakibatkan Pandhu wafat. Kematian Pandhu ini sebagai akibat dari perbuatannya yang telah membunuh sepasang rusa yang sedang

bermadu kasih. Rusa jelmaan Resi Kimindama dengan istrinya itu mengutuk kepada Pandhu bahwa jika kelak Pandhu bermadu kasih dengan istrinya, maka pada saat itu pula Pandhu wafat.

Semar melanjutkan ceritanya bahwa Negara Hastina pasca pemerintahan Pandhu menjadi berantakan. Hal itu dipicu oleh keculasan Sangkuni dan keangkaramurkaan Duryudana sebagai Raja Hastina. Mereka selalu berupaya mencelakai Pandhawa. Bahkan saat ini Sangkuni sedang merancang pertemuan dengan Pandhawa di Pramanakoti. Oleh karena itu, Semar mengajak anak-anaknya untuk segera menghadap kepada Kunthi.

10. *Candhakan* Pramanakoti

Tokoh wayang: Kunthi, Puntadewa, Bratasena, Premadi, Pinten, Tangsén, dan Semar.

Kunthi mengingatkan kepada putra-putranya agar selalu waspada terhadap tindakan Kurawa. Ia juga meragukan niat Dhestharastra yang akan memberikan separo wilayah Negara Hastina kepada Pandhawa, karena niat itu akan dilaksanakan di Pesanggrahan Pramanakoti yang dibangun oleh Kurawa. Oleh karena itu jika malam tiba, putra-putranya diminta untuk selalu berjaga secara bergantian.

Sangkuni di sebuah tempat sepi menanyakan kepada Purocana tentang upaya yang telah dilakukan untuk mencelakai Pandhawa. Purocana melaporkan bahwa tempat penginapan Pandhawa dan Kunthi telah dibuat sedemikian rupa dengan bahan-bahan yang mudah terbakar. Laporan ini membuat hati Sangkuni lega. Oleh karena itu, jika Pandhawa berhasil dibakar, Sangkuni akan menaikkan pangkat Purocana. Selanjutnya Purocana diminta menunggu isyarat.

Malam semakin larut, suasana semakin senyap. Tidak ada kegiatan apa pun kecuali persiapan Sangkuni dan Purocana untuk mencelakai Pandhawa. Pandhawa yang memasuki penginapan diduga telah tertidur lelap. Oleh karena itu, Sangkuni segera memberi isyarat kepada Purocana untuk membakar *Balé Gala-gala*. Purocana pun segera melaksanakan tugas dengan penuh hati-hati.

Pada saat suasana lengang, Purocana segera melemparkan obor ke tempat penginapan Pandhawa beserta Kunthi. *Balé Gala-gala* pun segera terbakar. Bratasena (nama lain Bima) melihat kobaran api segera menyambar Kunthi, Pinten (nama lain Nakula), dan Tangsen (nama lain Sadewa), lari meninggalkan *Balé Gala-gala*; diikuti oleh Puntadewa dan Premadi (nama lain Arjuna).

Purocana merasa gembira karena dapat membakar *Balé Gala-gala*. Ia menganggap Kunthi beserta Pandhawa telah mati terpanggang di dalamnya. Oleh karena itu, ia akan menagih janji kepada Sangkuni. Pada saat Purocana hendak menemui Sangkuni, tiba-tiba punggungnya terkena tombak dari arah belakang, yang menyebabkan kematiannya.

Sangkuni segera memberitahu kepada Kurupati bahwa penginapan Kunthi beserta Pandhawa telah dibakar oleh Purocana. Ia juga memberitahu bahwa untuk menjaga kerahasiaan, Purocana telah dibunuhnya. Pemberitahuan ini membuat hati Kurupati lega, karena Pandhawa yang dianggap sebagai musuh telah binasa.

11. Cerita *Pagedhongan*

Kunthi beserta Pandhawa dengan pertolongan Bathara Anantaboga dapat menyelamatkan diri ke perut bumi. Mereka setelah sementara waktu tinggal di Saptabumi kemudian melanjutkan perjalanan dengan menyamar sebagai rakyat jelata. Mereka di tengah perjalanan memberi pertolongan kepada sesama hidup yang membutuhkan dengan tanpa mengharap imbalan. Pandhawa juga menolong kesengsaraan rakyat Ekacakra dari kebiadaban Prabu Baka. Bratasena berhasil membunuh Baka yang suka memangsa

daging manusia. Selanjutnya Pandhawa mengikuti sayembara perang di Negeri Pancala, yang berakibat gugurnya Gandamana di tangan Bratasena. Sayembara ini bagi Gandamana untuk menentukan calon suami kemenakannya yang bernama Drupadi, sedangkan bagi Bratasena untuk mencari istri Puntadewa. Setelah Puntadewa mengawini Drupadi, Pandhawa pulang ke Negeri Hastina. Mereka diberi Bumi Mertani oleh Dhestharastra, kemudian dibangunnya menjadi sebuah kerajaan megah bernama Cintakapura.

Sangkuni dan Duryudana iri melihat keberhasilan Pandhawa. Mereka kemudian menantangya bermain dadu. Harta benda Pandhawa habis dipertaruhkan, bahkan negara berikut daerah jajahannya pun diambil alih oleh Duryudana. Berdasarkan perjanjian, Pandhawa harus menjalani hukuman di tengah hutan selama dua belas tahun, ditambah satu tahun bersembunyi di suatu kota. Dalam persembunyiannya di Negeri Wiratha, Balawa (nama samaran Bima) berhasil menyelamatkan Kerajaan Wiratha dari kudeta Kencakarupa, Rupakenca, dan Rajamala. Prabu Susarma Raja Trigarta pun tewas di tangannya.

Genap tiga belas tahun Pandhawa menjalani hukuman, berarti mereka berhak menerima kembali separo wilayah

Negara Hastina dan Kerajaan Indraprastha beserta daerah jajahannya dari Duryudana. Dewi Kunthi mengawali perjalanan sebagai delegasi Pandhawa untuk menagih janji Duryudana yang akan mengembalikan seluruh hak Pandhawa pasca menjalani hukuman. Usaha Kunthi ternyata sia-sia, sehingga ia kembali dengan tangan hampa. Selanjutnya, Raja Pancala Prabu Drupada bertindak sebagai delegasi Pandhawa yang kedua. Ia pun kembali tanpa membuahkan hasil. Akhirnya Pandhawa meminta tolong kepada Kresna untuk bertindak sebagai delegasi terakhir, tetapi ternyata dalam perundingan tidak ada kesepakatan menuju perdamaian. Duryudana tetap akan mempertahankan hak Pandhawa sampai dengan titik darah penghabisan.

12. *Candhakan Perjalanan*

Tokoh wayang: Karna.

Karna terpaksa meninggalkan persidangan di Kerajaan Hastina karena bersitegang dengan mertuanya, Prabu Salya. Oleh karena itu, ia pergi untuk menenteramkan hati.

13. *Adegan Tepi Sungai Gangga*

Tokoh wayang: Kunthi dan Karna.

Kunthi sedih memikirkan akan terjadinya *Baratayuda*. Ia merasa tidak mampu berbuat apa pun untuk melindungi

keselamatan putra-putranya. Tidak lama kemudian ia mendengar suara kereta yang sedang berjalan. Setelah semakin dekat, ternyata kereta tersebut dikendarai oleh Raja Angga Adipati Karna. Untuk itu, Kunthi bermaksud menemuinya.



Gambar 7. Dewi Kunthi mengungkapkan kasih sayangnya kepada Karna. (Foto: Sugeng Nugroho)

Pertemuan Kunthi dengan Karna penuh dengan keharuan. Karna setelah menghaturkan sembah, kemudian memberitahu kepada Kunthi bahwa *Baratayuda Jayabinangun* akan segera terjadi. Karna semula ingin mengungkapkan penderitaan hidup yang dialaminya, tetapi setelah bertemu dengan Kunthi ia tidak mampu menceritakan. Yang terbersit

di hati Karna hanya ingin menghaturkan sembah kepada ibu yang pernah melahirkannya. Seketika itu pula Kunthi mengakui Karna sebagai putranya.

Karna merasa bahagia diakui putra oleh Kunthi. Meskipun selama hidupnya ia tidak pernah merasakan kasih sayang dari Kunthi, tetapi Karna sadar bahwa semua yang terjadi disebabkan oleh situasi dan kondisi yang sangat tidak memungkinkan. Bagi Karna, Kunthi tetap merupakan sosok ibu yang pantas untuk dimintai restu. Oleh karena itu, meskipun hanya sekejap ia ingin merasakan belaian kasih sayang dari seorang ibu.

Hati Karna merasa tenteram tidur di pangkuan Kunthi. Ia letakkan tangan Kunthi di atas dahinya, dan Kunthi pun segera mengelus-elus keningnya. Sikap Karna bagaikan anak kecil yang haus kasih sayang seorang ibu. Belaian kasih sayang Kunthi membuatnya ia tertidur lelap. Setelah ia bangun, segera menyembah kaki Kunthi.

Kunthi mempertanyakan anggapan Karna terhadap Pandhawa. Dijawab bahwa Puntadewa, Bima, dan Arjuna adalah adik kandungnya. Demikian juga Nakula dan Sadewa meskipun bukan saudara kandung tetapi telah dianggap sebagai adiknya sendiri. Meskipun demikian, ia tidak dapat

menarik sumpah setianya kepada Duryudana. Dalam *Baratayuda* kelak ia tetap akan bergabung dengan Duryudana untuk melawan Pandhawa. Akhirnya Karna memohon restu kepada Kunthi, bahwa ia akan menunaikan kewajibannya sebagai kesatria.

14. Cerita *Pagedhongan*

Kegagalan Kresna mengemban tugas sebagai delegasi Pandhawa menjadikan isyarat bahwa *Baratayuda* tidak dapat dihindari. Terompet dan genderang perang pada saat itu telah dibunyikan, beribu-ribu pasukan telah maju ke medan pertempuran.

Satu per satu para kesatria dan panglima perang kedua belah pihak (Kurawa dan Pandhawa) berguguran di medan perang. Resi Bisma telah gugur. Pada saat Karna maju ke medan perang dan mengadakan pertempuran di malam hari, Gathutkaca sebagai panglima perang Pandhawa gugur di tangannya. Kematian Gathutkaca tersebut menyebabkan Wrekudara mengamuk. Pada hari berikutnya, Karna tampil sebagai panglima perang Kurawa, mengendarai kereta perang dengan sais Prabu Salya. Di pihak Pandhawa, Arjuna mengendarai kereta perang dengan sais Prabu Kresna. Keduanya saling berhadapan.

15. *Candhakan Tegal Kurusetra*

Tokoh wayang: Karna, Arjuna, Kunthi, Puntadewa, dan Wrekudara.

Karna berperang melawan Arjuna. Ia melepaskan sejumlah anak panah kepada Arjuna. Ia pun dibalas oleh Arjuna dengan sejumlah anak panah.

Kunthi sangat memperhatikan peristiwa di medan perang. Ia tidak mampu menahan kecemasan. Terlebih ketika ia menyaksikan roda kereta Karna terjerembab ke dalam lumpur, sementara Salya sebagai sais meninggalkan Karna seorang diri mengangkat roda keretanya. Di lain pihak, Arjuna telah siap membidikkan panah Kiai Pasupati ke tubuh Karna. Pada saat Kunthi berusaha lari untuk mencegah tindakan Arjuna, panah Arjuna terlanjur terlepas dari tali busurnya, tepat mengenai leher Karna sehingga putus, darahnya mengalir membasahi seluruh tubuh. Seketika itu pula suasana mencekam penuh keharuan. Para Pandhawa tertunduk lesu, sementara itu hati Kunthi serasa tercabik-cabik.

16. *Cerita Pagedhongan*

Sepeninggal Adipati Karna, pasukan Kurawa merangsek maju. Semakin lama jumlah Kurawa semakin berkurang,

tinggal dua orang: Sangkuni dan Duryudana. Akhirnya mereka pun mati di tangan Pandhawa. Sepeninggal Duryudana, Pandhawa menempati Kerajaan Hastina.

Waktu terus berjalan, tahun berganti tahun, Puntadewa yang memegang tampuk pemerintahan Kerajaan Hastina telah meletakkan jabatan. Digantikan oleh putra Abimanyu yang lahir dari rahim putri Wiratha, bergelar Prabu Parikesit, Paripurna, atau Dipayana. Sebagai penasihatnya adalah Begawan Curiganata atau Baladewa. Konon, Pandhawa dan Kunthi telah tua renta; mereka ingin menjalani masa-masa akhir hidupnya.

17. *Candhakan* Perjalanan

Tokoh wayang: Kunthi, Puntadewa, Kresna, Wrekudara, Arjuna, Ruminta, dan kuda.

Kunthi merasa sudah saatnya kembali ke alam baka. Oleh karena itu, ia minta saran Sri Kresna agar ia kelak dapat terlepas dari penderitaan. Kresna berpendapat bahwa Kunthi telah dapat memenuhi kewajibannya sebagai sosok ibu yang baik, sehingga tidak perlu mengkhawatirkan kepulangannya ke alam baka. Selanjutnya Kunthi mengajak Pandhawa dan Kresna melanjutkan perjalanan mengelilingi Negeri Hastina

untuk memberikan pertolongan kepada orang-orang yang membutuhkan.

Mereka di tengah perjalanan bertemu dengan Nyai Ruminta, janda Demang Ijrapa dari Desa Manahilan, wilayah Negeri Ekacakra. Ruminta mengucapkan terima kasih kepadanya karena pada masa lalu ia sekeluarga mendapat pertolongan Bratasena dari kebiadaban Prabu Baka. Selanjutnya Ruminta melaporkan bahwa ia sekarang telah hidup miskin, karena pada saat *Baratayuda* berlangsung rumahnya habis dibakar dan harta bendanya dijarah oleh orang tak dikenal. Ia telah meminta tolong ke mana-mana tetapi tidak ada satu orang pun yang mempedulikannya.

Kunthi mengatakan kepada Wrekudara bahwa penderitaan Ruminta merupakan salah satu contoh kasus yang tidak boleh dilupakan oleh Pandhawa. Kemenangan Pandhawa dalam *Baratayuda* bukan karena perjuangan Pandhawa semata, melainkan juga dukungan banyak orang termasuk pengorbanan rakyat jelata. Oleh karena itu, ia berpesan agar Wrekudara mau membalas kebaikan mereka, dengan cara mengentaskan yang miskin, mengobati yang sakit, menghibur yang susah, merawat yang tidak mempunyai tempat tinggal, dan mengajari yang bodoh. Semua itu demi kemajuan Negara

Hastina. Selanjutnya Kunthi menyuruh Ruminta untuk menghadap kepada Prabu Parikesit agar mendapatkan kehidupan yang layak.

Perjalanan Kunthi bersama Pandhawa dan Kresna berikutnya sampai di sebuah tempat yang dihuni oleh seekor kuda jantan. Konon, kuda ini mempunyai kesaktian dapat mengobati segala macam penyakit. Banyak orang desa di sekitarnya yang berobat kepada kuda dukun tersebut. Kunthi menyuruh Wrekudara untuk mengamati dengan mata batin terhadap kuda itu. Betapa terkejut hati Wrekudara melihat arwah Drona, gurunya, merasuk ke dalam tubuh kuda. Oleh karena itu, ia meminta tolong kepada ibunya untuk menyempurnakan kuda tersebut.

Kunthi dengan kekuatan batinnya mampu melepaskan arwah Drona dari tubuh kuda menuju alam baka. Selanjutnya ia menjelaskan kepada Wrekudara bahwa yang dialami oleh Drona setelah gugur dalam *Baratayuda* merupakan buah perbuatannya. Karena ketika Drona masih muda bernama Bambang Kumbayana pernah membunuh istrinya yang berwujud kuda. Oleh karena itu, Kunthi menasihati kepada Wrekudara agar selalu berhati-hati dalam menjalani kehidup-

an terlebih pada masa tua. Kunthi beserta Pandhawa kemudian kembali ke Kerajaan Hastina.

18. *Candhakan* Kerajaan Hastina

Tokoh wayang: Kunthi, Parikesit, Puntadewa, Kresna, Curiganata, Wrekudara, Arjuna, dan Semar.

Kunthi berkata kepada Prabu Parikesit bahwa manusia hidup melewati tiga periode, yakni lahir, berkarya, dan mati. Tiga hal ini merupakan kodrat dari Yang Mahakuasa yang tidak dapat dihindari oleh siapa pun. Sampai saat ini ia telah melewati dua periode, tinggal melaksanakan periode yang terakhir. Ia berpesan kepada Parikesit, agar selalu berbuat baik dan tidak melupakan jasa rakyat kecil. Karena dengan demikian ketenteraman dan kedamaian suatu negara akan tercapai. Selesai memberi wejangan, Kunthi muksa.

Puntadewa, Kresna, Curiganata, Wrekudara, Arjuna, dan Semar datang. Semar menyatakan bahwa Kunthi telah muksa. Untuk itu, ia mengajak kepada para tuannya untuk memanjatkan doa, agar arwah Kunthi dapat menuntun arwah Nyi Suharni Sabdawati menuju alam baka.

b. Hubungan dengan teks-teks hipogram

Lakon ini secara kronologis menyajikan delapan episode secara berturut-turut dalam satu kesatuan pentas, meliputi:

1. Kelahiran Kunthi; dalam episode versi *Pustaka Raja Purwa* lazim disebut *lakon Lairé Basudéwa*. Meskipun dalam *lakon* ini bayi yang lahir laki-perempuan (Jawa: *dhampit*), tetapi judul *lakonnya* hanya menyebut satu nama tokoh yakni Basudewa.³⁵ Episode ini tercermin dalam urutan ke-1 sampai dengan ke-3.
2. Kunthi menentukan calon suami; dalam episode versi *Mahābhārata* lazim disebut *lakon Kunthi Pilih*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-5 sampai dengan ke-8.
3. Kematian Pandhu; dalam episode versi *Mahābhārata* lazim disebut *lakon Pandhu Banjut*, sedangkan dalam versi pedalangan disebut *lakon Gandamana Luweng*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-9.
4. Kunthi beserta Pandhawa dibakar di dalam *Balé Gala-gala*; dalam episode versi *Mahābhārata* lazim disebut *lakon Balé Segala-gala*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-10 sampai dengan ke-11.
5. Kunthi menemui Karna yang sedang menenteramkan hati di tepi Sungai Gangga. Menurut *lakon* pedalangan yang mengacu *Mahābhārata*, episode ini terdapat dalam *lakon Kresna Duta*;³⁶ sedangkan menurut *Pustaka Raja Purwa*, episode ini

³⁵ Lihat Suryasaputra, Jilid III, 1983, 31–33.

³⁶ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 21–25.

terdapat dalam *lakon Bisma Gugur*.³⁷ Episode ini tercermin dalam urutan ke-12 sampai dengan ke-13.

6. Kunthi menangisi kematian Karna dalam peperangan melawan Arjuna; dalam episode versi *Mahābhārata* lazim disebut *lakon Karna Tandhing*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-14 sampai dengan ke-15.
7. Masa-masa terakhir kehidupan Kunthi; dalam episode versi *Mahābhārata* lazim disebut *lakon Pandhawa Puterpuja*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-16 sampai dengan ke-17.
8. Kematian Kunthi; merupakan *sanggit* pribadi Purbo Asmoro. Episode ini tercermin dalam urutan ke-18.

Asal-usul Kunthi serta proses kelahirannya sebagaimana terungkap dalam tiga adegan awal (urutan ke-1 sampai dengan ke-3), diacu dari *Pustaka Raja Purwa*.³⁸ Karena menurut *Mahābhārata*, Kunthi (Jawa Kuna: Kunti) adalah anak seorang raja bangsa Yadawa bernama Surasena yang diberikan kepada saudara mudanya yang bernama Kunthiboja (Jawa Kuna: Kuntibhoja). Putri Surasena ini semula bernama Prita (Jawa Kuna: Pritha), setelah diadopsi oleh Kunthiboja maka kemudian juga bernama

³⁷ Lihat Suryasaputra, Jilid VII, 1983, 1–3.

³⁸ Lihat Suryasaputra, Jilid III, 1983, 31–33.

Kunthi. Pengadopsian itu dilakukan karena Surasena tidak memiliki keturunan.³⁹

Kunthi mengandung bayi Karna sebelum bersuami (urutan ke-5 sampai dengan ke-6) sebagai akibat membaca mantra sakti pemberian Druwasa, merupakan transformasi dari *Mahābhārata*. Disebutkan dalam *Mahābhārata* bahwa Kunthi setelah mendapat mantra *Adityahredaya* dari Druwasa (Jawa Kuna: Durwaṣa), kemudian dicoba dibacanya pada siang hari.⁴⁰ Dalam membaca mantra sakti itu ia menyebut nama Dewa Matahari (Bathara Surya), yang dibayangkannya bercahaya-cahaya di surga. Seketika itu pula Batara Surya hadir di hadapannya dan dengan kekuatan cipta ia menganugerahi benih kehidupan di rahim Kunthi, meskipun hal itu tidak dikehendaki oleh Kunthi. Selanjutnya Bathara Surya berkata bahwa Kunthi pasca melahirkan anaknya akan kembali menjadi perawan seperti semula.⁴¹

Pada urutan ke-6 dikisahkan bahwa Basukarna setelah lahir kemudian diminta oleh Druwasa untuk diasuhnya. Hal itu dilakukan Druwasa dalam rangka menyelamatkan masa depan

³⁹ Lihat Pendit, 1980, 42; Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 39; Rajagopalachari, 2009, 53.

⁴⁰ Menurut versi pedalangan, mantra sakti yang diberikan oleh Druwasa kepada Kunthi bernama *Aji Kunta Wekasing Rasa Cipta Tunggal Tanpa Lawan*. Lihat Suryasaputra, Jilid I, 1995, 45.

⁴¹ Lihat Pendit, 1980, 42; Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 111; Jilid V, 1984, 39; Rajagopalachari, 2009, 53.

Kunthi dan Basukarna. *Sanggit* Purbo Asmoro ini telah mengalami perubahan yang signifikan—bahkan bergeser jauh—dari *Mahābhārata* sebagai acuannya. Menurut *Mahābhārata*, bayi yang dilahirkan Kunthi itu kemudian dimasukkan ke dalam peti dan di hanyutkan ke sungai. Selanjutnya bayi ditemu oleh seorang sais kereta bernama Adirata (Jawa Kuna: Adhirata), diasuh bersama dengan istrinya yang bernama Nadha (Jawa Kuna: Nadda). Oleh Adirata, bayi tersebut diberi nama Basusena (Jawa Kuna: Wasusena).⁴²

Pada saat Kunthi memilih calon suami (urutan ke-7 dan ke-8), Purbo Asmoro mengacu *Pustaka Raja Purwa* dan *lakon* pedalangan yang digabung dengan *sanggit* pribadi. *Pustaka Raja Purwa* dan *lakon* pedalangan tampak pada berperannya tokoh Gendara, Gendari, Suman, Narasoma, Pujawati, dan Madrim dalam episode tersebut.⁴³ Meskipun demikian, *sanggit* Purbo Asmoro telah banyak mengalami perubahan dengan kedua sumber yang diacu.

Pertama, kematian Gendara dalam *lakon* pedalangan terjadi setelah Pandhu memboyong Kunthi. Gendara bermaksud merebut Kunthi dari tangan Pandhu sehingga terjadi peperangan dengan-

⁴² Lihat Pendit, 1980, 43; Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 40; Rajagopalachari, 2009, 54–55.

⁴³ Bandingkan dengan Suryasaputra, Jilid I, 1995, 46–50.

nya. Gendara terkena senjata Pamercu Gadhing milik Pandhu sehingga luka parah. Sebelum mati Gendara menyerahkan adiknya yang bernama Gendari kepada Pandhu.⁴⁴ Dalam *sanggit* Purbo Asmoro digambarkan bahwa kematian Gendara terjadi sebelum Pandhu memboyong Kunthi. Ia mati di tangan Pandhu dalam sebuah peperangan karena Gendara akan berbuat asusila kepada Pujawati dan Madrim. Selanjutnya Gendari menjadi putri boyongan Pandhu.

Kedua, dalam *lakon* pedalangan dikisahkan bahwa pada akhir 'sayembara pilih' Kunthi telah menjatuhkan pilihan kepada Narasoma. Pada saat Narasoma memboyong Kunthi, di tengah perjalanan berpapasan dengan Pandhu yang terlambat mengikuti sayembara. Narasoma menantang Pandhu bahwa apabila Pandhu dapat mengalahkan dirinya, Kunthi akan diserahkan kepadanya. Dalam peperangan Narasoma kalah, sehingga Kunthi diserahkan kepada Pandhu. Bahkan adik Narasoma yang bernama Madrim juga diserahkan kepada Pandhu.⁴⁵ Dalam *sanggit* Purbo Asmoro tidak ada pertemuan antara Narasoma dan Pandhu. Narasoma pergi dari arena pemilihan sebelum Pandhu datang. Ia terpaksa dipilih oleh Kunthi karena Pandhu yang menjadi tambatan hati Kunthi tidak kunjung datang. Adapun pertemuan Pandhu dengan

⁴⁴ Lihat Suryasaputra, Jilid I, 1995, 49.

⁴⁵ Lihat Suryasaputra, Jilid I, 1995, 49.

Madrim terjadi sebelum Pandhu mengikuti ‘sayembara pilih’, yakni pada saat Pandhu menolong Pujawati dan Madrim dari kejaran Gendara.

Dua *sanggit* tersebut jauh berbeda dengan *Mahābhārata*. Dalam *Mahābhārata* disebutkan bahwa Gendara (Jawa Kuna: Gandhara) adalah nama kerajaan asal Gendari (Jawa Kuna: Gandhari) dan Sangkuni (Jawa Kuna: Çakuni). Gendari tidak pernah menjadi boyongan Pandhu (Jawa Kuna: Pandu). Ia diperistri oleh Dhestharastra (Jawa Kuna: Dretarāstra) melalui sebuah lamaran. Semula ayah Gendari yang bernama Suwala tidak memperkenankan putrinya dilamar Dhestharastra yang buta. Selanjutnya setelah ia mempertimbangkan asal-usul dan kewibawaan Dhestharastra sebagai keturunan Raja Barata (Jawa Kuna: Bhārata), akhirnya Suwala pun mengizinkan. Dalam suatu upacara perkawinan yang diselenggarakan secara besar-besaran, Gendari diserahkan oleh Sangkuni kepada Bisma, yang kemudian dikawinkan dengan Dhestharastra.⁴⁶

Menurut *Mahābhārata*, Narasoma (Jawa Kuna: Çalya) tidak pernah mengikuti ‘sayembara pilih’ yang diselenggarakan oleh Raja Kunthibaja. Demikian juga Pujawati (Jawa Kuna: Satyawati) dan Madrim (Jawa Kuna: Madri) tidak pernah menyusul Narasoma

⁴⁶ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 127.

ke Mandura. Dikisahkan bahwa pilihan Kunthi pertama kali memang jatuh kepada Raja Pandhu yang pada saat itu duduk di antara para pelamar yang lain, bukan kepada Narasoma. Kunthi dengan penuh kagum segera mengalungkan untaian bunga di leher Pandhu. Adapun Madrim diperistri oleh Raja Pandhu setelah Pandhu memperistri Kunthi. Ia dilamar oleh Bisma untuk dijadikan permaisuri Pandhu yang kedua. Lamaran tersebut diterima dengan senang hati oleh Raja Salya (Jawa Kuna: Çalya), kakak Madrim.⁴⁷

Kematian Pandhu yang diceritakan oleh Semar (urutan ke-9) merupakan *sanggit* Purbo Asmoro dengan menggabungkan antara versi *Mahābhārata* dan *lakon* pedalangan. Versi *Mahābhārata* tampak pada cerita Semar, yang menyebutkan bahwa Pandhu mati setelah berhubungan suami-istri dengan Madrim. Dalam *Mahābhārata* dikisahkan bahwa Pandhu mati di tengah hutan belantara pada saat hidup sebagai *wanaprastha* (pengembara) bersama dengan kedua permaisurinya untuk menghindari kutukan Kimindama. Pada saat mereka beristirahat di suatu tempat, Pandhu tergiur oleh kemolekan tubuh Madrim, sehingga terjadi hubungan suami-istri. Pada saat itulah Pandhu wafat.⁴⁸

⁴⁷ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 105–106; Pendit, 1980, 43; Rajagopalachari, 2009, 55.

⁴⁸ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 106–116; juga Pendit, 1980, 44–45; Rajagopalachari, 2009, 56–57.

Lakon pedalangan yang telah disanggit oleh Purbo Asmoro tampak pada cerita Semar berikutnya. Disebutkan bahwa hubungan suami-istri itu terjadi setelah Madrim dengan setia merawat kaki Pandhu yang terluka oleh keris Kalanadhah milik Tremboko. Dalam *lakon Gandamana Luweng* dan *Pandhu Banjut* dikisahkan bahwa kaki Pandhu mengalami cedera serius karena terkena keris Kalanadhah milik Prabu Tremboko. Peristiwa ini terjadi ketika mereka saling beradu kesaktian dalam sebuah perang besar antar-negara (Kerajaan Hastina melawan Kerajaan Pringgadani). Tremboko mati oleh keris Pulanggeni milik Pandhu. Sebaliknya, kaki Pandhu cedera serius karena menginjak keris Kalanadhah milik Tremboko. Cedera Pandhu yang tidak dapat disembuhkan itu berujung pada kematiannya.⁴⁹

Pada bagian akhir urutan ke-9 yang dilanjutkan urutan ke-10 diungkapkan bahwa Duryudana dan Sangkuni berupaya membunuh Kunthi beserta Pandhawa dengan tipu muslihat. Mereka undang Kunthi beserta Pandhawa ke suatu pertemuan keluarga di Pesanggrahan Pramanakoti, untuk menerima separo wilayah Negara Hastina. Pada saat Pandhawa sedang beristirahat, tempat tinggal mereka dibakar oleh Purocana atas perintah Sangkuni. *Sanggit* Purbo Asmoro ini diilhami dari *Mahābhārata*. Menurut

⁴⁹ Lihat Suryasaputra, Jilid I, 1995, 85–95; bandingkan dengan Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 14–18.

Mahābhārata, kedatangan Pandhawa (Jawa Kuna: Pāṇḍawa) di Waranawata [bukan Pramanakoti] bukan untuk menerima separo wilayah Negara Hastina, melainkan untuk mengikuti pesta raya pemujaan kepada Dewa Syiwa (Jawa Kuna: Śiwa) yang sengaja diselenggarakan oleh Kurawa (Jawa Kuna: Korawa). Pandhawa beserta Kunthi telah dibuatkan pesanggrahan yang megah dari bahan-bahan yang mudah terbakar. Sebagai arsiteknya adalah Purocana (Jawa Kuna: Purochana), orang kepercayaan Duryudana. Ia juga dipercaya untuk membakar pesanggrahan sewaktu-waktu Pandhawa lengah. Pada suatu hari Kunthi menerima kehadiran para brahmana serta rakyat sekitar Waranawata, termasuk satu orang bangsa Nisadha (Jawa Kuna: Nisada) bersama dengan lima orang anaknya. Mereka dijamu dengan berbagai macam makanan dan minuman. Pada saat mereka mabuk dan tertidur lelap, Bima (Jawa Kuna: Bhima) menyuruh Kunthi dan keempat saudaranya masuk ke terowongan yang telah disiapkan oleh pasukan Widura beberapa hari sebelumnya. Selanjutnya Bima membakar sendiri tempat tinggal itu, yang dimulai dari tempat peristirahatan Purocana.⁵⁰

Kisah Kunthi beserta Pandhawa pasca terbakarnya *Balé Galagala* yang disajikan dalam cerita *pagedhongan* (urutan ke-11)

⁵⁰ Lihat Pendit, 1980, 62–66; Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 153–156; Rajagopalachari, 2009, 75–79.

dapat dirinci menjadi delapan sub-episode. Pertama, tentang pertolongan Bathara Anantaboga kepada Kunthi beserta Pandhawa. Deskripsi ini didasarkan pada *Pustaka Raja Purwa* dan lakon pedalangan (*Balé Segala-gala*). Dalam kedua versi ini dikisahkan bahwa Kunthi beserta Pandhawa dapat lolos dari kobaran api karena mengikuti cerpelai putih yang berjalan menuju perut bumi. Setelah mereka tiba di Kahyangan Saptapratala, Bratasena dikawinkan dengan putri Anantaboga yang bernama Nagagini.⁵¹ Pertolongan Anantaboga serta perkawinan Bratasena dengan Nagagini ini tidak pernah disebut dalam *Mahābhārata*.

Kedua, tentang keberhasilan Kunthi beserta Pandhawa menolong kesengsaraan rakyat Ekacakra dari kebiadaban Prabu Baka yang suka memangsa daging manusia. Deskripsi ini didasarkan pada *Mahābhārata*. Dalam *Mahābhārata* dikisahkan bahwa Kunthi beserta Pandhawa setelah keluar dari terowongan kemudian menyeberangi Sungai Gangga dengan perahu yang telah disiapkan oleh orang kepercayaan Widura. Setibanya di seberang sungai, Kunthi beserta Pandhawa hidup di tengah hutan belantara. Di hutan belantara ini Bima mengawini raksasi Hidhimbi (Jawa Kuna: *Hidimbi*; versi pedalangan: Arimbi) setelah terlebih dahulu membunuh Hidhimba (Jawa Kuna: *Hidimba*; versi

⁵¹ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 21–22; juga Suryasaputra, Jilid I, 1995, 4–5.

pedalangan: Arimba). Dari perkawinan itu lahir seorang anak berwujud raksasa gagah perkasa, yang diberi nama Gathutkaca (Jawa Kuna: Ghaṭotkaca). Kunthi beserta Pandhawa kemudian melanjutkan pengembaraan. Setibanya di Ekacakra, Bima berhasil menolong kesengsaraan rakyat dari kebiadaban raksasa Baka (Jawa Kuna: Bhakasura).⁵² Cerita yang terakhir ini dalam pedalangan menjadi episode tersendiri yang dikenal dengan *lakon Sena Bumbu*.⁵³

Ketiga, Pandhawa mengikuti sayembara perang di Pancala. Deskripsi ini didasarkan pada *lakon Gandamana Sayembara* atau *Alap-alapan Drupadi* yang bersumber pada *Pustaka Raja Purwa*,⁵⁴ tetapi *setting* peristiwanya mengacu *Mahābhārata*. *Lakon Gandamana Sayembara* menurut *Pustaka Raja Purwa* terjadi setelah *lakon Kepyakan Puntadéwa* atau Puntadewa dinobatkan menjadi raja, sedangkan sayembara Pancala (Jawa Kuna: Panchala) menurut *Mahābhārata* terjadi sebelum Yudhisthira (Jawa Kuna: Yudhisṭhira) dinobatkan menjadi raja. Dalam *Mahābhārata* dikisahkan bahwa sayembara di Negeri Pancala terjadi setelah Bima membunuh raksasa Baka. Sayembara yang digelar oleh

⁵² Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 157–170.

⁵³ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 22–23; juga Suryasaputra, Jilid II, 1995, 6–9.

⁵⁴ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 40–41; juga Suryasaputra, Jilid II, 1995, 19–22.

Raja Drupada itu berupa sayembara memanah: barang siapa dapat memanah dengan menggunakan busur raksasa terbuat dari baja yang telah disiapkan oleh Drupada, maka dialah yang berhak memboyong Drupadi (Jawa Kuna: Dropadi). Arjuna mewakili Pandhawa berhasil memenangkan sayembara tersebut, yang akhirnya Drupadi diperistri oleh kelima Pandhawa.⁵⁵

Keempat, Pandhawa membuka lahan Bumi Mertani pemberian Dhestharastra, kemudian dibangunnya menjadi sebuah kerajaan megah bernama Cintakapura. Deskripsi ini merupakan campuran antara *Mahābhārata* dan *Pustaka Raja Purwa*. Menurut *Mahābhārata*, separo wilayah Negara Hastina pemberian Dhestharastra kepada Pandhawa bernama Kandhawaprastha (Jawa Kuna: Kāndawaprastha). Oleh Pandhawa dibangun menjadi kerajaan yang sangat megah bernama Indraprastha. Sebaliknya, menurut *Pustaka Raja Purwa*, Hutan Mertani yang ditebang oleh Bima dan dibangun menjadi Kerajaan Amarta atau Cintakapura didapat dari Raja Wiratha Prabu Matswapati. Pekerjaan menebang hutan tersebut sebagai bentuk hukuman Matswapati kepada Bima yang telah membunuh ketiga adik iparnya: Kencaka, Rupakenca, dan Rajamala.⁵⁶

⁵⁵ Lihat Pendit, 1980, 75–79; Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 177–189; Rajagopalachari, 2009, 89–94.

⁵⁶ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 25–27.

Kelima, Pandhawa ditantang bermain dadu oleh Kurawa. Deskripsi ini didasarkan pada *Mahābhārata* episode *Sabhāparwa*. Dilatarbelakangi oleh perasaan iri Kurawa terhadap kesuksesan Pandhawa membangun Indraprastha, Duryudana menantangnya bermain dadu. Taruhan permainan babak pertama berupa harta benda, kerajaan, dan seluruh kekayaannya. Pada permainan tersebut Pandhawa mengalami kekalahan, tetapi harta benda yang dipertaruhkan dikembalikan kepadanya. Taruhan permainan babak kedua kecuali harta benda dan Kerajaan Indraprastha, juga hukuman pengasingan. Siapa pun yang kalah harus mengasingkan diri ke dalam hutan selama dua belas tahun, ditambah satu tahun bersembunyi di kota kerajaan tertentu. Apabila penyamarannya dikenal, maka harus kembali ke hutan selama dua belas tahun. Ternyata dalam permainan babak kedua ini pun Pandhawa kalah, sehingga mereka beserta Drupadi harus mengasingkan diri ke tengah hutan.⁵⁷

Keenam, Pandhawa menjalani masa hukuman di hutan, dan pada tahun ketiga belas Pandhawa beserta Drupadi bersembunyi di Kerajaan Wiratha. Deskripsi ini didasarkan pada *Mahābhārata* episode *Wirāṭaparwa*. Dalam *Mahābhārata* dikisahkan bahwa setelah dua belas tahun Pandhawa beserta Drupadi hidup di tengah

⁵⁷ Lihat Pendit, 1980, 93–108; Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 150–177; Rajagopalachari, 2009, 124–140.

hutan belantara, mereka kemudian melakukan penyamaran di Kerajaan Wiratha (Jawa Kuna: Wirāṭa). Yudhisthira menjadi penasihat Raja Matswapati (Jawa Kuna: Matsya), dengan nama samaran Kangka. Bima menjadi juru masak, dengan nama samaran Balawa atau Bilawa (Jawa Kuna: Ballawa atau Wallawa). Arjuna menjadi guru tari, tembang, dan musik, dengan nama samaran Wrehatnala (Jawa Kuna: Brehannala). Nakula menjadi tukang kuda, dengan nama samaran Grantika. Sahadewa menjadi penggembala sapi, dengan nama samaran Tantripala (Jawa Kuna: Tantriphala). Adapun Drupadi menjadi pelayan permaisuri Raja Wiratha, dengan nama samaran Salindri atau Sarindri (Jawa Kuna: Sairandhri). Pada saat menyamar, Balawa membunuh Kencaka (Jawa Kuna: Kichaka), adik ipar Matswapati yang sering mengganggu Sarindri. Ia juga berhasil merebut Matswapati dari tawanan Susarma (Jawa Kuna: Susarmā). Wrehatnala berhasil menghalau serangan Kurawa yang dipimpin oleh Bisma, Drona, Krepa, Karna, dan Aswatama (Jawa Kuna: Aṣwatthāmā).⁵⁸

Ketujuh, dalam *sanggit* Purbo Asmoro diceritakan bahwa Kunthi dan Drupada menjalani tugas sebagai delegasi Pandhawa untuk meminta kembali separo wilayah Negara Hastina dan Kerajaan Indraprastha beserta daerah jajahannya dari cengkeram-

⁵⁸ Lihat Pendit, 1980, 162–186; Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 146–171; Rajagopalachari, 2009, 215–248.

an Duryudana. Menurut *Mahābhārata*, hak Pandhawa yang diminta kembali dari cengkeraman Duryudana hanya separo bumi Hastina, meliputi lima daerah: Awistala (Jawa Kuna: Awisthala), Wrekastala (Jawa Kuna: Wrekasthala), Makandhi (Jawa Kuna: Makandi), Waranawata, dan Awasana. Indraprastha tidak lagi diminta karena sudah dipertaruhkan dalam permainan dadu.⁵⁹ Adapun yang bertindak sebagai delegasi Pandhawa pertama kali adalah brahmana Pancala yang diutus oleh Drupada.⁶⁰ Menurut versi pedalangan, delegasi Pandhawa yang pertama kali adalah Drupada, sedangkan yang kedua adalah Kunthi.⁶¹

Kedelapan, Kresna bertindak sebagai delegasi terakhir Pandhawa. Deskripsi ini didasarkan pada *Mahābhārata* episode *Udyogaparwa*. Dikisahkan dalam *Mahābhārata* bahwa Kresna (Jawa Kuna: Kṛṣṇa) pun gagal mengemban misi perdamaian. Duryudana yang didukung oleh Sangkuni bersikeras mempertahankan hak-hak Pandhawa.⁶²

Delapan sub-episode tersebut dapat digambarkan dengan alur seperti yang tertera pada Diagram 8 berikut ini.

⁵⁹ Lihat Pendit, 1980, 202 dan 208; Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 178 dan 191; Rajagopalachari, 2009, 251 dan 277.

⁶⁰ Lihat Pendit, 1980, 199; Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 187; Rajagopalachari, 2009, 254.

⁶¹ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 11–16.

⁶² Lihat Pendit, 1980, 203–210; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 17–26; Rajagopalachari, 2009, 282–287.

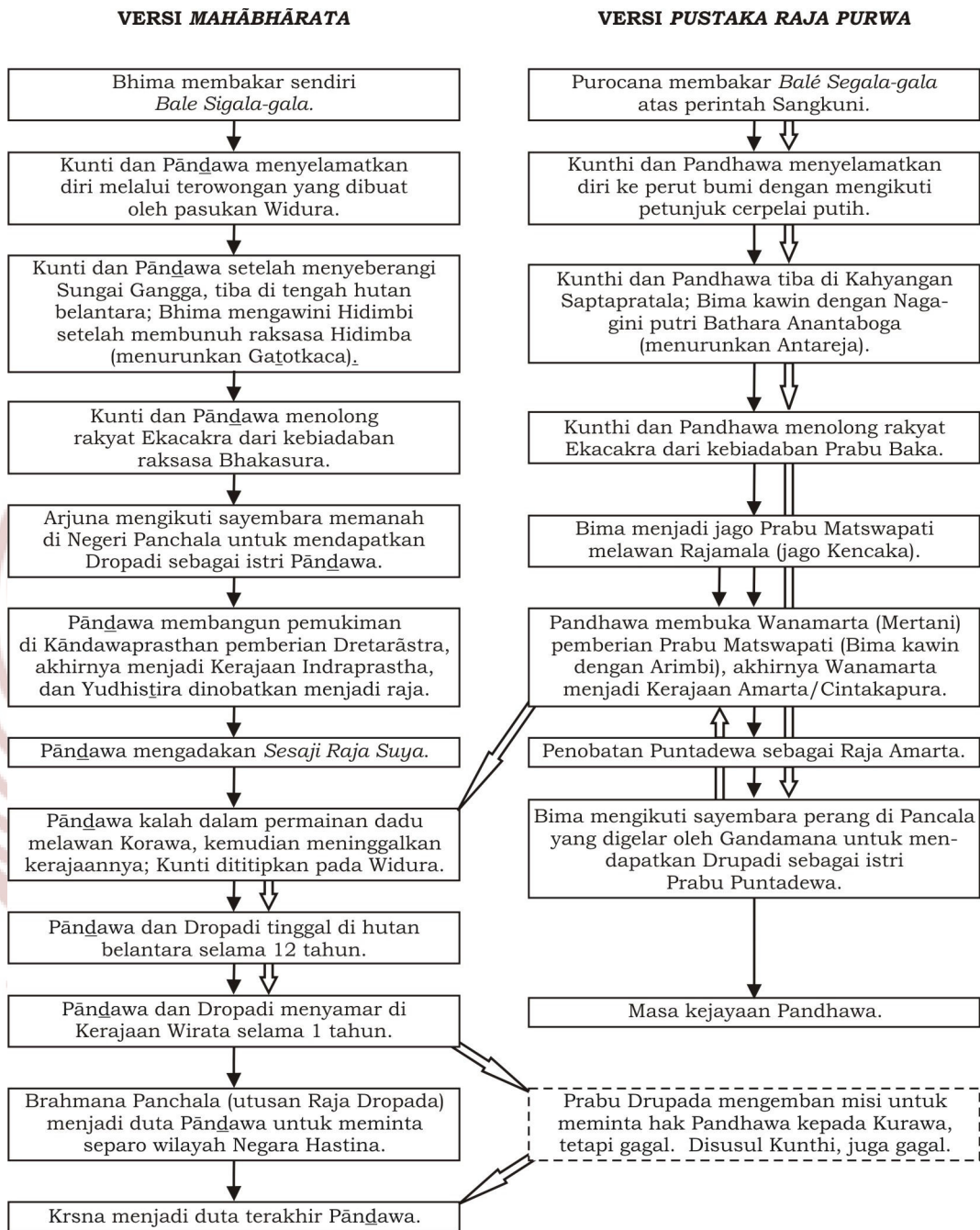


Diagram 8. Perbandingan alur cerita *Mahābhārata* dan *Pustaka Raja Purwa* dari lakon *Balé Gala-gala* sampai dengan *Baratayuda*.

(Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho berdasarkan Padmosoekotjo, 1984, 1985; dan Suryasaputra, 1983)

Keterangan:

- : kronologi yang seharusnya
- ⇒ : kronologi dalam *sanggit* Purbo Asmoro
- : episode yang tidak masuk pada salah satu versi

Pada urutan ke-12, Karna meninggalkan persidangan Kerajaan Hastina karena bersitegang dengan mertuanya, Prabu Salya. *Lakon* yang diilhami dari *Udyogaparwa*—episode kelima *Mahābhārata*—ini di kalangan pedalangan telah mengalami modifikasi sedemikian rupa sehingga berbeda dari versi aslinya. Pertama, perdebatan sengit Karna dalam *Mahābhārata* bukan dengan Salya, melainkan dengan Bisma pada saat Duryudana menerima kehadiran brahmana Pancala utusan Drupada yang menjadi delegasi Pandhawa untuk meminta separo bumi Hastina.⁶³ Kedua, Salya di samping bukan mertua Karna, juga tidak mengikuti persidangan agung di Kerajaan Hastina sewaktu Kresna hadir sebagai delegasi Pandhawa.⁶⁴ Salya baru bergabung dengan Kurawa setelah Pandhawa dan Kurawa mempersiapkan diri menghadapi *Baratayuda* (Jawa Kuna: *Bhāratayuddha*). Ia semula akan menuju perkemahan Pandhawa, tetapi karena tipu daya Sangkuni sehingga perjalanannya keliru ke perkemahan Kurawa.⁶⁵

Pertemuan Kunthi dengan Basukarna menjelang *Baratayuda* (urutan ke-13) diilhami dari *Mahābhārata* episode *Udyogaparwa*. Menurut *Mahābhārata*, dengan kegagalan Kresna meminta hak

⁶³ Lihat Pendit, 1980, 199–200; Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 187–189.

⁶⁴ Lihat Pendit, 1980, 203–210; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 17–24; Rajagopalachari, 2009, 282–287.

⁶⁵ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 204–210.

Pandhawa kepada Kurawa, Kunthi merasa was-was karena berarti *Baratayuda* akan terjadi. Oleh karena itu, ia bermaksud menemui Karna yang biasa bersemadi di tepi Sungai Gangga. Setelah mereka bertatap muka, Kunthi membujuk agar dalam *Baratayuda* kelak Karna berpihak kepada adik-adiknya, Pandhawa, tetapi permintaan itu ditolak. Karna beralasan bahwa ia tidak dapat meninggalkan Duryudana yang telah memberikan kebaikan kepadanya. Meskipun demikian, di medan laga kelak ia hanya akan bertanding melawan Arjuna dan harus mati salah satu. Jika ia mati, berarti Pandhawa tetap berjumlah lima orang. Sebaliknya jika Arjuna mati, pasca *Baratayuda* ia akan bergabung dengan Pandhawa, yang berarti Pandhawa tetap berjumlah lima orang. Kunthi tidak mampu berbuat apa pun kecuali memeluk erat tubuh Karna serta mengelus-elus kepalanya. Setelah itu mereka pun berpisah.⁶⁶

Digambarkan melalui cerita *pagedhongan* (urutan ke-14) bahwa *Baratayuda* telah berlangsung. Deskripsi tersebut didasarkan pada *Mahābhārata* episode *Bhismaparwa*, *Dronaparwa*, dan *Karnaparwa*.⁶⁷ Disebutkan dalam *Mahābhārata* bahwa Karna baru mau mengangkat senjata setelah Bisma gugur di medan

⁶⁶ Lihat Pendit, 1980, 211–214; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 27; Jilid V, 1984, 64–65; Rajagopalachari, 2009, 288–291.

⁶⁷ Lihat Pendit, 1980, 227–292; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 59–124; Rajagopalachari, 2009, 314–430.

pertempuran. Sikap tersebut dilatarbelakangi oleh kedongkolannya kepada Bisma yang telah menghujatnya habis-habisan pada saat Duryudana menerima kehadiran brahmana Pancala sebagai delegasi Pandhawa.⁶⁸ Pada saat Drona tampil sebagai panglima perang Kurawa, Karna berhasil membunuh Gathutkaca dengan lembingnya yang bernama Wasewi.⁶⁹ Setelah Drona gugur di tangan Trusthajumena (Jawa Kuna: Drestadyumna), Karna tampil sebagai panglima perang Kurawa. Ia maju ke medan perang dengan mengendarai kereta yang dikendalikan oleh Salya. Di pihak lawan, Arjuna mengendarai kereta dengan sais Kresna.⁷⁰

Pada urutan ke-15 disajikan peperangan Karna melawan Arjuna. Karna mati oleh panah Arjuna pada saat ia sedang mengangkat roda keretanya yang terjerembab ke dalam lumpur. *Sanggit* ini diilhami dari *Mahābhārata* episode *Karnaparwa*.⁷¹ *Sanggit* Purbo Asmoro tertuang dalam sikap dan tindakan Kunthi pada saat mengamati peperangan kedua putranya. Ia sangat waswas ketika melihat kereta Karna terjerembab ke dalam lumpur, sementara itu Arjuna telah siap membidikkan panah Pasupati

⁶⁸ Lihat Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 65–67; Jilid VI, 1985, 187–188.

⁶⁹ Lihat Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 111.

⁷⁰ Lihat Pendit, 1980, 290; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 116; Rajagopalachari, 2009, 427.

⁷¹ Lihat Pendit, 1980, 291–292; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 121–124; Rajagopalachari, 2009, 428–430.

kepadanya. Ia berusaha mencegah tindakan Arjuna, tetapi panah Pasupati terlanjur melesat dari busurnya. Hati Kunthi bagaikan tersayat-sayat ketika melihat Karna salah satu putranya gugur di medan pertempuran.

Pertempuran Pandhawa melawan Kurawa pasca kematian Karna digambarkan melalui cerita *pagedhongan* (urutan ke-16). Demikian juga keadaan Negeri Hastina pasca *Baratayuda Jayabinangun*. Deskripsi pada bagian ini tidak lagi mendetail seperti deskripsi-deskripsi dalam cerita *pagedhongan* sebelumnya. Deskripsi Purbo Asmoro tentang kematian Sangkuni dan Duryudana mengacu dari *Mahābhārata* episode *Çalyaparwa*.⁷² Deskripsi tentang penobatan Parikesit sebagai Raja Hastina menggantikan Puntadewa mengacu dari *Mahābhārata* episode *Mahāprasthānikaparwa*⁷³ yang dicampur dengan versi pedalangan. Versi pedalangan tampak pada berperannya Baladewa—yang pada saat itu telah menjadi pendeta bergelar Begawan Curiganata—sebagai penasihat Parikesit.⁷⁴ Hal itu berbeda dengan *Mahābhārata* bahwa penasihat Parikesit (Jawa Kuna: Parikṣit) adalah Resi Krepa dan Yuyutsuh (putra Dhestharastra dengan istri dari kasta waisya).⁷⁵

⁷² Lihat Pendit, 1980, 294–300; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 130–135; Rajagopalachari, 2009, 432–441.

⁷³ Lihat Pendit, 1980, 322; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 191; Rajagopalachari, 2009, 490.

⁷⁴ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 87.

⁷⁵ Lihat Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 191.

Masa-masa terakhir kehidupan Kunthi sebelum meninggal (urutan ke-17) diilhami dari versi pedalangan *lakon Pandhawa Puterpuja* yang telah disanggit sedemikian rupa oleh Purbo Asmoro. Menurut versi pedalangan, pengembaraan Kunthi bersama dengan Pandhawa, Drupadi, dan Kresna menjumpai lima peristiwa yang sangat memilukan. Pertama, mereka bertemu dengan kuda berkepala manusia yang terjadi dari Ki Wilasraya bersama dengan kudanya. Kuda berkepala manusia berhasil *diruwat* oleh Arjuna. Kedua, mereka bertemu dengan Nyai Ruminta yang telah kehilangan keluarga berikut harta-bendanya. Ruminta disuruh mengabdikan ke Kerajaan Hastina agar mendapatkan kehidupan yang layak. Ketiga, mereka bertemu dengan Bekel Anggira yang kehilangan kedua kakinya karena terkena senjata pada saat mengikuti tuannya Prabu Bagadenta. Keempat, mereka bertemu dengan kuda dukun jelmaan Pendeta Drona. Kuda dukun berhasil *diruwat* oleh Wrekudara. Kelima, mereka membesuk Resi Bisma yang terkapar penuh dengan tancapan panah di sekujur tubuhnya. Mereka memberitahu bahwa *Baratayuda* telah lama usai dan Kurawa gugur semuanya termasuk Sangkuni. Mereka juga memberitahu bahwa saat ini tahta Kerajaan Hastina telah dilimpahkan dari Puntadewa kepada Parikesit, putra Abimanyu. Pemberitahuan tersebut sangat melegakan hati Bisma.

Oleh karena itu, Bisma kemudian menghembuskan napas yang terakhir.⁷⁶

Kematian Kunthi (urutan ke-18) merupakan *sanggit* pribadi Purbo Asmoro. *Sanggit* tersebut sangat berbeda dengan versi *Mahābhārata* dan *lakon* pedalangan. Menurut *Açramawāsika-parwa*, episode ke-15 *Mahābhārata*, kematian Kunthi terjadi setelah ia mengasingkan diri ke hutan bersama-sama dengan Dhestharastra, Gendari, dan Widura. Selama di hutan mereka tekun berpuasa dan bersemadi, hingga pada suatu saat Widura wafat mendahului yang lain. Tinggal Dhestharastra, Gendari, dan Kunthi yang selalu dijaga oleh abdi setianya yang bernama Sanjaya. Siang malam mereka rajin bersemadi serta melakukan berbagai macam sesaji. Pada saat Dhestharastra, Gendari, dan Kunthi pulang ke pertapaan dari melakukan sesaji di sungai (Jawa Kuna: *udakatarpana*), tiba-tiba hutan tempat tinggal mereka terbakar oleh api yang sangat dahsyat. Sanjaya tidak dapat menyelamatkan ketiga tuannya, sehingga Dhestharastra, Gendari, dan Kunthi hangus terbakar oleh api.⁷⁷ Menurut versi pedalangan *lakon Pandhawa Muksa*, Kunthi meninggalkan Kerajaan Hastina bersama-sama dengan Pandhawa, Drupadi, Sembadra, dan

⁷⁶ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 92–96.

⁷⁷ Lihat Pendit, 1980, 315; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 171–179; Rajagopalachari, 2009, 483–485.

Kresna. Setibanya di Pertapaan Saptaharga, mereka bersuci kemudian tinggal di Candhi Rukmisari. Kunthi dengan kekuatan *Aji Kunta Wekasing Rasa Cipta Tunggal Tanpa Lawan* pemberian Druwasa, berhasil mendatangkan Bathara Surya. Atas kuasa Bathara Surya, Kunthi muksa; diikuti oleh Drupadi, Sembadra, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Pada hari berikutnya disusul oleh Puntadewa dan Wrekudara. Adapun kematian Kresna masih harus menunggu waktu.⁷⁸

Berdasarkan deskripsi dan analisis *lakon Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro yang telah dipaparkan di muka, hubungan interteks *Banjaran Kunthi* dengan sejumlah teks hipogramnya dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

⁷⁸ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 97–101.

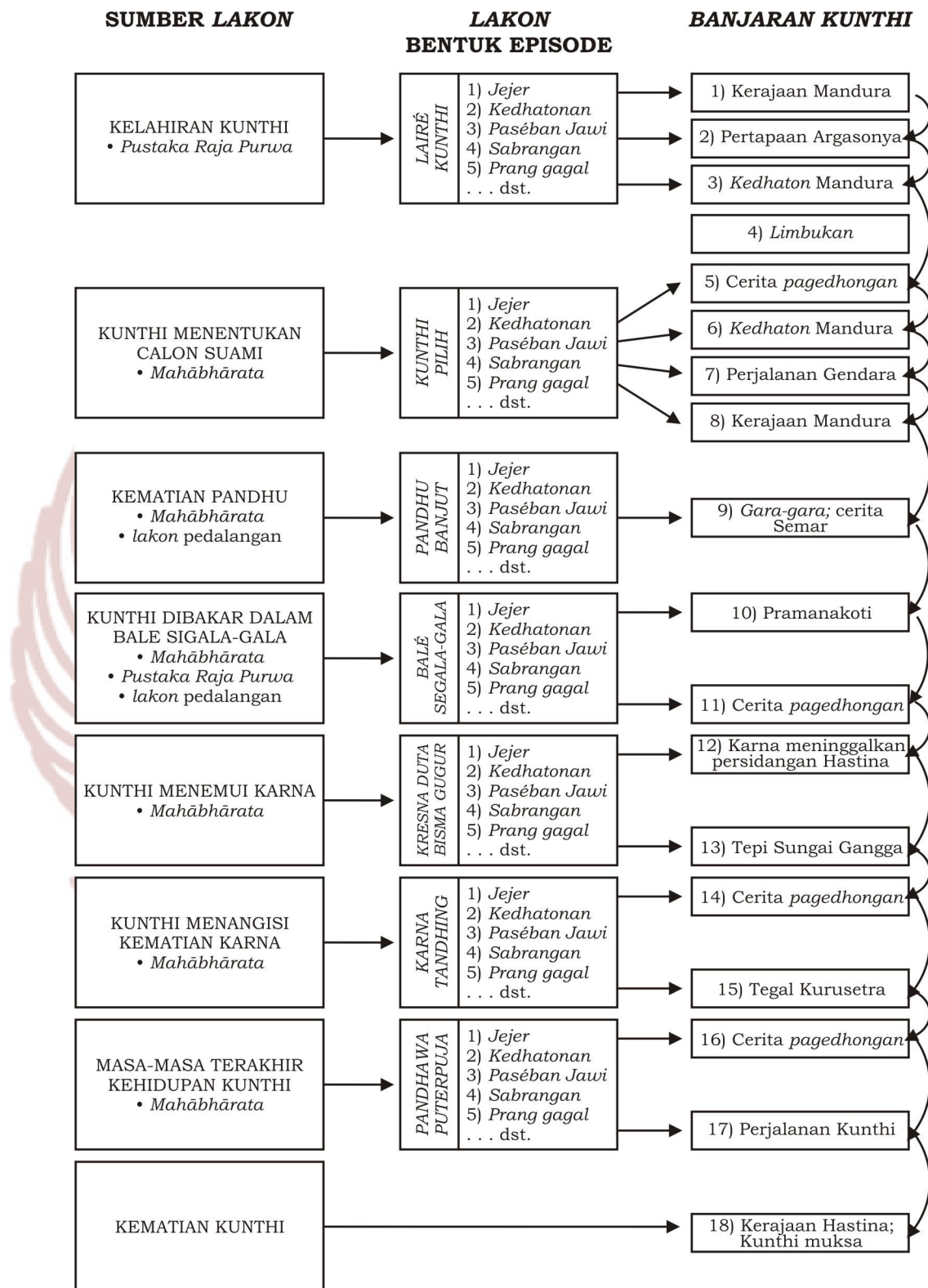


Diagram 9. Hubungan interteks *lakon Banjaran Kunthi* dengan sejumlah teks hipogramnya. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

c. Struktur adegan

Purbo Asmoro dalam menyusun kerangka *lakon Banjaran Kunthi* tidak lagi menggunakan pola *lakon pakeliran* konvensional, tetapi mengacu *sanggit lakon* ‘pakeliran padat’. Urutan adegan tidak lagi didasarkan pada ‘struktur luar’⁷⁹ sebuah pementasan *lakon* wayang kulit *purwa*, tetapi didasarkan pada ‘struktur dalam’⁸⁰ sebuah *lakon*, yakni urutan peristiwa dan permasalahan-permasalahan penting yang dihadapi oleh tokoh utama. Dengan demikian, yang terjadi dalam *Banjaran Kunthi* bukan ‘struktur dalam’ mengikuti ‘struktur luar’, melainkan ‘struktur luar’ yang mengikuti ‘struktur dalam’.

Pertimbangan urutan adegan dalam *Banjaran Kunthi* di samping didasarkan pada aspek kronologis, juga tingkat kepentingan adegan, yakni perlu-tidaknya sebuah peristiwa ditampilkan secara nyata dalam bentuk adegan. Peristiwa-peristiwa

⁷⁹ ‘Struktur luar’ yang dimaksud dalam penelitian ini berbeda dengan *surface structure* yang dimaksud oleh Lévi-Strauss. Lihat Heddy Shri Ahimsa-Putra, *Strukturalisme Lévi-Strauss: Mitos dan Karya Sastra* (Yogyakarta: Kepel Press, 2006), 68. ‘Struktur luar’ pada konteks kerangka *lakon* adalah struktur yang tampak dan telah terpola sedemikian rupa sehingga menjadi urutan yang seakan-akan bersifat pasti, tidak dapat diubah semena-mena oleh dalang siapa pun, meliputi: *jejer*, adegan *kedhaton*, adegan *paséban jawi*, *budhalan*, adegan *sabrang*, *prang gagal*, dan seterusnya.

⁸⁰ ‘Struktur dalam’ yang dimaksud dalam penelitian ini juga berbeda dengan *deep structure* yang dimaksud oleh Lévi-Strauss. Lihat Ahimsa-Putra, 2006, 68. Yang dimaksud ‘struktur dalam’ pada konteks kerangka *lakon* adalah struktur yang tidak tampak, yang berada di balik ‘struktur luar’ tetapi dapat diurutkan berdasarkan peristiwanya.

yang dianggap tidak berkait langsung dengan tokoh yang di-biografikan cukup disajikan dalam bentuk cerita *pagedhongan*.

Adegan pertama (urutan ke-1) meskipun berlatar kerajaan (Mandura) tetapi tidak dapat disebut *jejer*, karena tidak memenuhi kriteria *jejer*.⁸¹ Adegan ini diakhiri dengan keberangkatan Kunthiboja ke Pertapaan Argasonya yang dikawal oleh pasukan Mandura. Selanjutnya, adegan Pertapaan Argasonya dalam *Banjaran Kunthi* tidak dapat disebut adegan *sabrang*, karena adegan ini tidak tampil secara terpisah tetapi masih merupakan satu rangkaian dengan adegan pertama. Oleh karena itu, peperangan Kunthiboja dengan seekor naga tidak dapat disebut *prang gagal*. Adegan *Kedhaton* Mandura yang tampil dalam bentuk *candhakan* tidak dapat disebut adegan *sabrang rangkep*, karena adegan ini juga masih merupakan satu rangkaian dengan kedua adegan sebelumnya. Dengan demikian, sesungguhnya urutan ke-1 sampai dengan ke-3 tersebut dapat disebut sebagai satu rangkaian adegan, yang oleh para penggarap '*pakeliran padat*' disebut *prolog* atau *pambuka*.⁸²

⁸¹ Lihat penjelasan tentang *jejer* pada Bab II, hlm. 178.

⁸² *Pambuka* adalah serangkaian peristiwa yang melatarbelakangi sebuah *lakon*; juga dapat disebut 'pralakon'. Lihat naskah '*pakeliran padat*' *lakon Ciptaning*, karya Bambang Suwarno (1979); *lakon Bisma Gugur*, karya Sumanto (1981); *lakon Dewaruci*, karya Bambang Suwarno (1981); *lakon Kunthi Pilih*, karya Sukardi SM (1986); *lakon Suryatmaja-Surtikanthi*, karya Dwiyono (1986); dan *lakon Gathutkaca Gugur*, karya Suwondo (1987). Naskah-naskah '*pakeliran padat*' ini terdapat di Perpustakaan Pusat Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Limbukan (urutan ke-4) dalam *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro tidak dapat disebut adegan ataupun *candhakan*, karena selain tidak memenuhi kriteria adegan ataupun *candhakan*, juga terlepas sama sekali dengan struktur *lakon*. Limbuk dan Cangik tidak mempunyai peran yang jelas dalam *lakon*; penampilannya cenderung sebagai media hiburan bagi penonton, tidak berkorelasi dengan salah satu tokoh putri yang berperan dalam *lakon*, baik Bandondari maupun Kunthi. Oleh karena itu, 'adegan' ini tidak mempunyai hubungan interteks dengan sumber *lakon* (lihat Diagram 9).

Adegan *Kedhaton* Mandura, *candhakan* perjalanan Gendara, dan *candhakan* Kerajaan Mandura (urutan ke-5, ke-6, dan 7) merupakan satu rangkaian peristiwa yang tidak terpisahkan. Oleh karena itu, peperangan Gendara dengan Pandhu yang diakhiri dengan kematian Gendara (urutan ke-6) tidak dapat dikategorikan sebagai *prang gagal*.

Candhakan gara-gara (urutan ke-9) mempunyai fungsi berbeda dengan *limbukan* (urutan ke-4). Meskipun intermeso Gareng, Petruk, dan Bagong memberi hiburan kepada penonton, tetapi dengan penampilan Semar pada *candhakan* ini menjadikan kedudukan *panakawan* beralih fungsi. Semar bukan lagi sebagai wayang, melainkan juga narator yang menggantikan peran dalang.

Kehadirannya berfungsi menjelaskan peristiwa yang telah terjadi pada masa lampau sampai dengan saat itu. Hal ini berbeda dengan *sanggit* yang dilakukan oleh dalang tempo dulu (era 1950-an), antara lain Wignyasutarna dalam *lakon Wahyu Makutharama*.⁸³ Dalam *Wahyu Makutharama*, tokoh wayang yang bercerita bermaksud memberikan gambaran peristiwa yang dialami kepada tokoh lain sebagai lawan bicaranya, sedangkan dalam *Banjaran Kunthi*, tokoh wayang yang bercerita bermaksud memberikan gambaran tentang peristiwa yang telah terjadi kepada penonton. Artinya, cerita Semar tersebut dapat disejajarkan dengan cerita *pagedhongan* yang lazim diucapkan oleh dalang.

Candhakan Pramanakoti (urutan ke-10) dapat disejajarkan adegan adegan *sanga sepisan* dalam struktur *lakon* konvensional, tetapi peristiwa terbakarnya *Balé Gala-gala* tidak dapat disejajarkan dengan *prang kembang*.

Adegan Tepi Sungai Gangga (urutan ke-13) dapat disejajarkan dengan adegan *manyura sepisan*. *Candhakan* Tegal Kurusetra (urutan ke-15), peperangan Karna dengan Arjuna meskipun urutannya setelah adegan *manyura sepisan* tetapi sudah dapat

⁸³ Lihat Ng. Wignjosoetarno, *Lampahan Wahyu Makutarama, Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal* (Surakarta: Jajasan PDMN, 1972), 45. Dalam adegan Pertapaan Candramanik, arwah Kumbakarna menceritakan kepada Begawan Kunta Wibisana tentang kehidupannya di masa lalu sampai dengan kematiannya di medan pertempuran melawan Ramawijaya, serta kehidupannya di alam kubur bersama arwah Dasamuka.

dikategorikan sebagai *prang brubuh*; bukan *prang manyura* karena sudah ada kematian. Setelah *prang brubuh* biasanya hanya terdapat satu adegan, yang disebut *candhakan panutup*. Akan tetapi dalam *Banjaran Kunthi* masih terdapat beberapa *candhakan*, meliputi: perjalanan Kunthi beserta Pandhawa dan Kresna, pertemuan Kunthi dengan Nyai Ruminta, pertemuan Kunthi dengan kuda dukun jelmaan Drona (urutan ke-17), dan *candhakan* Kerajaan Hastina yang berakhir dengan kematian Kunthi (urutan ke-18).

d. Penokohan

Banjaran Kunthi sebagai sebuah struktur *lakon* dapat memenuhi kriteria *tutug*, *mulih*, dan *kempel*. Kriteria *tutug* tercermin pada terselesaikannya peristiwa *lakon*, yang dimulai dari kelahiran Kunthi sampai dengan kematiannya (Kunthi *muksa*). Artinya, alur cerita *Banjaran Kunthi* yang merupakan jenis *banjaran wantah* dapat tersajikan dengan tuntas, sehingga dapat mencerminkan sebuah biografi tokoh wayang secara utuh.

Kriteria *mulih* tampak pada semua persoalan yang dihadapi oleh Kunthi sebagai tokoh utama dapat terselesaikan. Pertama, kelahiran bayi Karna yang merupakan aib bagi keluarga Kerajaan Mandura dapat terbungkus dengan rapi, yakni diasuh oleh Resi Druwasa—sebagai penanggung jawab utama penyebab kejadian

tersebut—tanpa sepengetahuan punggawa kerajaan dan rakyat Mandura, bahkan Kunthiboja selaku raja sekaligus ayah Kunthi. Kedua, perkawinan Kunthi dengan Pandhu dapat terlaksana meskipun Kunthi harus menanggung malu terlebih dahulu karena mengalungkan untaian bunga kepada Narasoma, suami Pujawati. Ketiga, Kunthi bersama kelima anaknya berhasil menolong kesengsaraan rakyat Ekacakra dari kebiadaban raksasa Baka, meskipun ia sendiri dalam keadaan terlunta-lunta. Keempat, keberhasilan Kunthi mengungkapkan kasih sayangnya kembali kepada Karna, putranya. Bahkan dalam kesempatan itu Kunthi berhasil menguak tabir rahasia kecenderungan hati Karna kepada Pandhawa, saudara-saudaranya.

Kriteria *kempel* tampak pada terjalannya permasalahan sejumlah tokoh yang dihadirkan dalam *lakon Banjaran Kunthi*. Di samping Kunthi sebagai tokoh utama, terdapat tokoh-tokoh pendukung yang mempunyai peran secara berlapis. Tokoh-tokoh pendukung lapis pertama adalah sejumlah tokoh yang mendukung secara langsung terhadap peran Kunthi sebagai tokoh utama, meliputi: Kunthiboja, Basudewa, Druwasa, Narasoma, Pujawati, Madrim, Pandhu, Karna, Arjuna, Wrekudara, Ruminta, dan kuda dukun jelmaan Drona. Tokoh-tokoh pendukung lapis kedua adalah sejumlah tokoh yang mendukung secara tidak langsung

terhadap peran Kunthi sebagai tokoh utama, meliputi: Bandon-dari, Gendara, Gendari, Hadisucipta, Gentho Rajasinga, Brama-suteja, Kresna, dan Parikesit. Selain itu terdapat tokoh-tokoh antagonis yang berusaha mencelakakan Kunthi, meliputi: Sangkuni, Purocana, dan Kurupati. Hubungan antar-tokoh tersebut dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

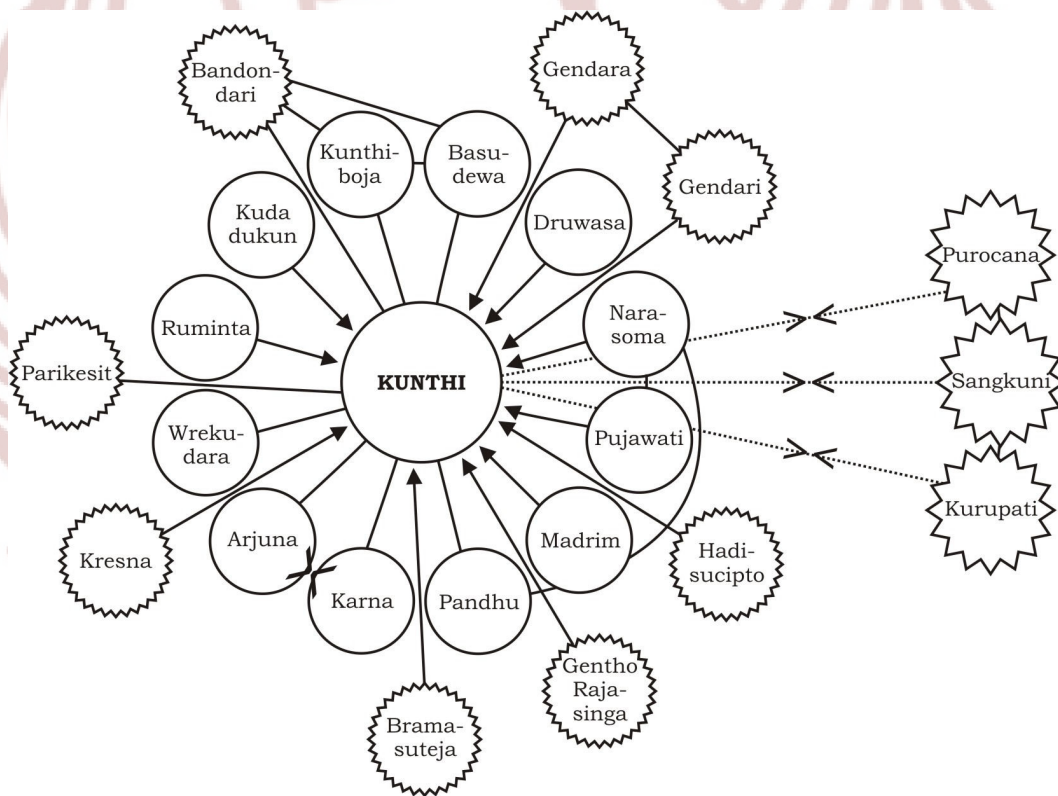


Diagram 10. Hubungan antar-tokoh dalam lakon *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Keterangan: → : tokoh satu mendukung tokoh yang lain.

— : tokoh satu berhubungan dengan tokoh yang lain.

>< : tokoh satu terjadi konflik dengan tokoh yang lain.

e. Tema dan amanat

Kisah perjalanan hidup Kunthi mulai tampak sejak ia menginjak usia remaja. Ia terpaksa hamil di luar nikah sebagai akibat ketidaktahuan yang ditimbulkan pada saat ia menghapal mantra sakti pemberian gurunya, Resi Druwasa. Untuk menjaga nama baik Kerajaan Mandura, Kunthi setelah melahirkan bayi—yang diberi nama Karna—terpaksa harus merelakan bayinya itu diasuh oleh Druwasa. Selanjutnya untuk menjaga keselamatan Kerajaan Mandura dari amukan para pelamar yang ingin memperistri Kunthi, ia terpaksa harus memilih salah satu peserta sayembara sebagai calon suaminya. Karena Pandhu yang ditunggu-tunggu tidak kunjung datang, ia terpaksa memilih Narasoma yang ternyata telah beristri. Bahkan istri Narasoma yang pada saat itu menyusul ke arena pemilihan tega memperlukannya di hadapan para peserta sayembara. Beruntung baginya, karena Pandhu segera datang menyelamatkannya; meskipun ternyata Pandhu sebelum mengikuti sayembara telah menggandeng Madrim yang diselamatkan dari tindak pelecehan Gendara.

Kunthi setelah melahirkan ketiga putranya (Puntadewa, Bima, dan Arjuna) terpaksa harus merelakan Pandhu untuk kembali ke alam baka. Bahkan sebagai janda ia juga harus mengasuh kedua anak tirinya (Nakula dan Sadewa) yang ditinggalkan oleh ibunya (Madrim) akibat berbela kepada sang suami.

Pada masa-masa berikutnya, banyak cobaan dan rintangan yang dialami Kunthi beserta kelima putranya, antara lain terbakarnya tempat penginapan mereka di Pramanakoti (*Balé Gala-gala*) yang dilakukan oleh orang kepercayaan Kurawa. Beruntung pada saat itu mereka berhasil menyelamatkan diri dari kobaran api dan tinggal sementara waktu di Kahyangan Saptapratala. Mereka selanjutnya hidup mengembara dengan menyamar sebagai rakyat jelata. Meskipun hidupnya sendiri terlunta-lunta, tetapi Kunthi selalu mendorong putra-putranya untuk memberikan pertolongan kepada orang lain, di antaranya menyelamatkan rakyat Ekacakra dari kebiadaban raksasa Baka.

Penderitaan Kunthi semakin memuncak ketika terjadi perang besar antara Pandhawa dan Kurawa, anak sulungnya (Karna) yang sangat dinanti-nanti untuk bergabung dengan Pandhawa justru berpihak kepada Kurawa. Bahkan di dalam peperangan, Karna mati di tangan adiknya (Arjuna).

Pasca *Baratayuda* sisa hidup Kunthi tetap didarmabaktikan untuk kepentingan orang lain. Nyai Ruminta yang pernah ditolong dari kekejaman raksasa Baka pada masa lalu, saat ini dientaskan dari kemiskinan. Demikian juga arwah Pendeta Drona yang bergentayangan—dan merasuk ke tubuh seekor kuda—berhasil disempurnakan sehingga dapat menuju alam baka. Oleh karena

semasa hidupnya Kunthi selalu berbuat kebaikan, maka di akhir hayatnya ia dengan mudah kembali ke alam baka.

Berdasarkan kisah perjalanan hidup, sikap, dan tindakan Kunthi sejak masa muda sampai dengan akhir hayatnya itu, dapat dipahami bahwa *lakon Banjaran Kunthi* bertemakan “Perjuangan Tanpa Mengenal Lelah.” Adapun amanatnya adalah, bahwa untuk mencapai ‘kesempurnaan hidup’, manusia harus senantiasa mau berkorban demi kepentingan sesama hidup, karena tidak ada perjuangan tanpa pengorbanan.

3. Perbandingan Sanggit

Lakon Banjaran Bisma dan *Banjaran Kunthi* meskipun sama-sama *banjaran wantah* tetapi mempunyai tingkat permasalahan berbeda. Bisma meskipun lebih tua daripada Kunthi tetapi ia tidak memiliki banyak peristiwa kehidupan seperti Kunthi, sehingga episode yang mengisahkan Bisma relatif sedikit daripada Kunthi. Bisma menghadapi banyak permasalahan hanya pada masa muda. Setelah ia menobatkan Abiyasa sebagai Raja Hastina menggantikan Wicitrawirya, Bisma tidak lagi berurusan dengan masalah-masalah duniawi; ia lebih menekuni dunia kebrahmana-an sesuai dengan sumpahnya sebagai *brahmachari*. Meskipun Bisma pernah tampil dalam beberapa *lakon*, antara lain *Babad*

Wanamarta, *Wirathaparwa*, dan *Kresna Duta*, tetapi ia bukan sebagai tokoh utama. Penampilan Bisma dalam ketiga *lakon* itu cenderung sebagai tokoh tritagonis.

Bisma dalam *Babad Wanamarta* berperan sebagai penasihat Dhestharastra. Dalam *jejer* Kerajaan Hastina, Bisma mencela kebijakan Dhestharastra sebagai Wakil Raja Hastina yang telah berani menobatkan Kurupati menjadi Raja Hastina menggantikan almarhum Pandhu. Ia memberitahu kepada Dhestharastra bahwa Pandhawa sebagai pewaris sah Kerajaan Hastina saat itu masih hidup; mereka berada di Kerajaan Pancala. Oleh karena itu, Bisma menyarankan agar Dhestharastra memberikan separo wilayah Kerajaan Hastina kepada Pandhawa.⁸⁴

Bisma dalam *Wirathaparwa* berperan sebagai penasihat Duryudana. Dalam *jejer* Kerajaan Hastina, Bisma meskipun mengetahui keberadaan Pandhawa pasca menjalani pengasingan di tengah hutan selama dua belas tahun, ia tidak mau memberitahu kepada Duryudana. Ia justru menasihati Duryudana agar tidak berambisi mencari persembunyian Pandhawa. Bisma meskipun pada akhirnya mengikuti penyerbuan Kurawa terhadap Kerajaan Wiratha, tetapi ia tidak ikut mengangkat senjata. Ia

⁸⁴ Lihat Suryasaputra, Jilid II, 1995, 23.

hanya mengamati dari jarak jauh ketika Kurawa berhadapan dengan Wrehatnala yang merupakan samaran Arjuna.⁸⁵

Bisma dalam *Kresna Duta* berperan sebagai penasihat Duryudana. Dalam adegan Kerajaan Hastina, Bisma menyarankan kepada Duryudana untuk segera mengembalikan seluruh hak Pandhawa terutama tahta Kerajaan Hastina. Saran itu didasarkan pada dua pertimbangan: pertama, Pandhawa telah selesai menjalani hukuman sesuai dengan perjanjian yang dibuat oleh Kurawa dalam permainan dadu; kedua, Pandhawa lebih berhak menduduki tahta Kerajaan Hastina daripada Kurawa.⁸⁶

Disebabkan minimnya *lakon* yang menampilkan Bisma sebagai tokoh utama—hanya ada tiga episode yang mengungkap biografi Bisma (lihat Diagram 6)—maka *Banjaran Bisma* terkesan lebih pendek dan lebih sederhana daripada *Banjaran Kunthi*. Oleh karena itu, untuk menghindari sajian *pakeliran* yang bersifat *kebogèlan*, yakni berakhir sebelum batas waktu yang ditentukan, diperlukan *sanggit* tersendiri. Misalnya memperpanjang dialog tokoh wayang, memperpanjang intermeso Cangik-Limbuk dan *panakawan*, atau memasukkan cerita yang belum pernah disajikan dalam repertoar *lakon* tetapi berkaitan erat bahkan mendukung kehadiran tokoh utama. Nartasabda dalam *Banjaran*

⁸⁵ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 7–8, 10.

⁸⁶ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 21–22.

Bisma menggunakan cara yang disebut terakhir, yakni memasukkan peristiwa Dewabrata berguru kepada Ramabargawa. Peristiwa ini belum pernah disajikan dalam *lakon* konvensional.

Kasus *Banjaran Kunthi* bertolak belakang dengan *Banjaran Bisma*. Dalam *Banjaran Kunthi* terdapat tujuh episode yang digabungkan menjadi satu *lakon banjaran* (lihat Diagram 9), sementara itu durasi *pakeliran* yang tersedia sama dengan *Banjaran Bisma*, yakni sekitar tujuh jam. Dengan banyaknya ‘isi’ yang harus disampaikan dalam durasi yang relatif terbatas, maka diperlukan teknik ungkap tersendiri, yakni dalam bentuk cerita *pagedhongan* (lihat urutan ke-5, 9, 11, 14, dan 16). Cara ini dimaksudkan untuk mengungkapkan peristiwa-peristiwa tertentu yang tidak mengena langsung tetapi melibatkan peran tokoh utama.

Cerita *pagedhongan* sebenarnya tidak hanya digunakan untuk mengungkapkan peristiwa bagi *lakon banjaran* yang memiliki banyak episode seperti halnya *Banjaran Kunthi*. *Lakon banjaran* yang memiliki sedikit episode seperti *Banjaran Bisma* pun dapat disisipi dengan cerita *pagedhongan* (lihat urutan ke-4, 8, 10, dan 12 pada Diagram 6). Dengan demikian, penampilan cerita *pagedhongan* bukan semata-mata didasarkan pada sedikit-banyaknya episode yang terdapat dalam *lakon banjaran*, melain-

kan karena kebutuhan ungkap *pakeliran*, yakni untuk memperjelas peristiwa di dalam *lakon*.

B. *Banjaran Jugag*

Banjaran jugag dari lahir sampai dengan masa dewasa yang dijadikan materi kajian pada subbab ini adalah *lakon Banjaran Gathutkaca*, karya Anom Soeroto (2008). Adapun *banjaran jugag* dari masa dewasa sampai dengan kematian yang dijadikan materi kajian pada subbab ini adalah *lakon Banjaran Drona*, karya Nartasabda (1981).

1. *Banjaran Gathutkaca Karya Anom Soeroto*

Banjaran Gathutkaca merupakan *lakon banjaran* karya Anom Soeroto yang keempat. *Lakon* ini menceritakan biografi Gathutkaca sejak bayi sampai dengan menjadi raja di Kerajaan Pringgadani pasca kematian kedua pamannya: Brajadenta dan Brajamusthi.

a. Ringkasan *lakon*

1. *Pambuka*

Tokoh wayang: Ramadi, Naradha, dan bayi Tetuka.

Resi Naradha menyerahkan bayi Tetuka—putra Wrekudara dengan Arimbi—kepada Empu Ramadi untuk diberi

kesaktian. Tindakan Naradha terkandung maksud agar Tetuka dapat dijagokan para dewa untuk menandingi kesaktian Kala Pracona dan Sakipu dari Kiskendhapura yang menyerang kahyangan. Ramadi menyanggupi.



Gambar 8. Bayi Tetuka pada saat dimasukkan ke Kawah Candradimuka oleh Empu Ramadi.

(Foto: Sugeng Nugroho)

Ramadi sebagai pandai besi kahyangan dalam mengubah wujud Tetuka seperti halnya ia membuat pusaka, yakni memasukkannya ke Kawah Candradimuka disertai dengan panjatan doa agar bayi yang masuk ke dalam bara api tidak mengalami cedera tetapi justru memperoleh kesaktian. Sungguh luar biasa, tidak berselang lama bayi Tetuka tumbuh dewasa dan mampu keluar sendiri dari Kawah Candradimuka. Ramadi kemudian memberinya nama

‘Gathutkaca’. Untuk mengisi suara Gathutkaca, Ramadi memasukkan halilintar ke dalam tubuhnya. Selanjutnya Gathutkaca diserahkan kembali kepada Naradha.

2. *Jejer Kahyangan Jonggringsalaka atau Suralaya*

Tokoh wayang: Guru, Naradha, Gathutkaca, dan Indra.

Naradha melaporkan kepada Bathara Guru bahwa bayi Tetuka telah berubah wujud menjadi pemuda gagah perkasa bernama Gathutkaca. Selanjutnya Bathara Guru dengan bangga mengutus Gathutkaca untuk membunuh Kala Pracona dan Sakipu. Jika berhasil, kelak Gathutkaca akan dinobatkan menjadi raja di Kahyangan Suralaya dalam beberapa waktu. Gathutkaca menyanggupi.

Bathara Guru kemudian memberi pakaian keprajuritan kepada Gathutkaca, berupa *kotang antakusuma*, *caping basunanda*, dan *talumpah pada kacerma*.⁸⁷ Selanjutnya Gathutkaca diperintahkan untuk menuju Gunung Jamurdipa, tempat Kala Pracona dan Sakipu menunggu jawaban Bathara Guru.

⁸⁷ Disebutkan bahwa dengan memakai *kotang antakusuma* Gathutkaca dapat terbang di angkasa layaknya makhluk bersayap; dengan memakai *caping basunanda* Gathutkaca dapat terhindar dari terik matahari dan guyuran air hujan; dengan memakai *talumpah pada kacerma* Gathutkaca dapat terhindar dari malapetaka.



Gambar 9. Gathutkaca mengenakan pakaian keprajuritan pemberian Bathara Guru. Figur wayang kulit Gathutkaca ini merupakan karya Manteb Soedharsono. (Foto: repro PDWI)

3. *Limbukan*

Tokoh wayang: Cangik dan Limbuk.

Cangik dan Limbuk intermeso dan menyajikan beberapa *lelagon*.

4. *Candhakan Gunung Jamurdipa*

Tokoh wayang: Kala Pracona dan Sakipu.

Prabu Kala Pracona sengaja menyusul Sakipu yang pada saat itu menunggu jawaban Bathara Guru. Kala Pracona memutuskan untuk meminta paksa Bathari Supraba dengan

cara menyerang kahyangan. Setibanya di Repat Kepanasan mereka disambut oleh Gathutkaca, sehingga terjadi peperangan. Sakipu digigit lehernya oleh Gathutkaca sehingga mati.



Gambar 10. Gathutkaca berhadapan dengan Patih Sakipu.
(Foto: Sugeng Nugroho)

Naradha terkejut melihat tindakan Gathutkaca yang mengalahkan musuh dengan cara menggigit leher. Oleh karena itu, Naradha kemudian memotong taring Gathutkaca serta memberitahu cara membunuh musuh, yakni memenggal lehernya dengan telapak tangan. Selanjutnya Gathutkaca berperang dengan Kala Pracona. Kala Pracona dipenggal lehernya oleh Gathutkaca sehingga mati.

5. *Candhakan* Kahyangan Jonggringsalaka atau Suralaya

Tokoh wayang: Guru, Naradha, dan Gathutkaca.

Bathara Guru mengucapkan terima kasih kepada Gathutkaca yang telah berhasil menumpas musuh para dewa. Gathutkaca kemudian dinobatkan menjadi raja di Kahyangan Jonggringsalaka bergelar Prabu Guruhandaya. Di samping itu, Gathutkaca juga mendapat pelajaran tentang tatakrama dan budaya dari Bathara Ganesya dan Bathari Saraswati.

Setelah dua tahun Gathutkaca menjadi raja di kahyangan, pamannya yang bernama Kala Bendana datang menghadap Bathara Guru, Naradha, dan Gathutkaca. Ia memberitahu kepada Gathutkaca bahwa berdasarkan kesepakatan keluarga Pringgadani, Gathutkaca akan dinobatkan menjadi Raja Pringgadani. Adapun sebagai *patihnya* (perdana menteri) adalah Brajadenta, pamannya. Semula Brajadenta mendukung penobatan Gathutkaca, tetapi kemudian mencabut dukungannya, bahkan memboikot karena ia ingin menjadi raja di Pringgadani. Menurut Prabu Kresna, hanya Gathutkaca yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Oleh karena itu, Kala Bendana meminta Gathutkaca segera kembali ke Pringgadani.

6. Adegan Kesatrian Glagahthinunu

Tokoh wayang: Brajadenta dan Sangkuni.

Sangkuni memberikan dukungan kepada Brajadenta yang akan memboikot terhadap pengangkatan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani. Menurut Sangkuni, penobatan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani tidak lain merupakan strategi Pandhawa untuk mendiskreditkan bangsa Pringgadani. Hasutan Sangkuni ini mampu membakar semangat Brajadenta, sehingga tanpa berpikir panjang ia kerahkan pasukan Glagahthinunu untuk menyerang Pringgadani.

7. *Candhakan Gara-gara*

Tokoh wayang: Petruk, Gareng, dan Bagong.

Gareng, Petruk, dan Bagong intermeso dan menyajikan beberapa *lelagon*, kemudian bersama-sama menghadap kepada tuannya.

8. *Candhakan Tengah Hutan*

Tokoh wayang: Arjuna, Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Cakil, Rambutgeni, dan Pragalba.

Arjuna mengajak Semar beserta anak-anaknya untuk melawat ke Pringgadani guna mendukung penobatan Gathutkaca sebagai raja. Di tengah perjalanan Arjuna menumpas para raksasa yang menghadangnya.

9. Adegan Kerajaan Pringgadani

Tokoh wayang: Arimbi dan Brajamusthi.

Arimbi risau terhadap sikap Brajadenta, adiknya, yang tidak menyetujui rencana penobatan Tutuka sebagai Raja Pringgadani. Brajamusthi memberi dukungan moral kepada Arimbi serta menyatakan bahwa ia bersaudara tidak akan berpihak kepada Brajadenta. Jika Brajadenta tetap memboikot, ia bersaudara sanggup meredakannya.

Pada saat pembicaraan sedang berlangsung, Brajalamatan datang, melaporkan bahwa Brajadenta telah memasuki Kerajaan Pringgadani. Arimbi memutuskan untuk menemui-nya seorang diri.

Arimbi menanyakan kepada Brajadenta tentang kebenaran laporan Kala Bendana yang menyatakan bahwa Brajadenta tidak menyetujui rencana penobatan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani. Laporan itu dibenarkan oleh Brajadenta. Arimbi tercengang mendengar jawaban Brajadenta, karena semula Brajadenta yang mengusulkan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani. Pernyataan Arimbi dibantah oleh Brajadenta, bahkan Arimbi dan Gathutkaca dianggap ingin merebut kekuasaannya. Brajadenta sebagai anak laki-laki Tremboko merasa berhak menduduki tahta Kerajaan Pringga-

dani daripada Arimbi; terlebih Gathutkaca hanyalah cucu dari garis keturunan ibu. Sementara itu, ayah Gathutkaca yang bernama Wrekudara telah membunuh Arimba, kakak sulung Arimbi dan Brajadenta; juga kakek Gathutkaca yang bernama Pandhu telah membunuh Tremboko.

Arimbi marah mendengar jawaban Brajadenta. Seketika itu pula ia mengubah wujud menjadi raksasi dan menghajar Brajadenta, sehingga terjadi peperangan.

10. *Candhakan* Perjalanan

Tokoh wayang: Kresna, Wrekudara, Brajamusthi, dan Gathutkaca.

Kresna tercengang melihat sikap Wrekudara yang membiarkan istrinya berperang dengan Brajadenta. Dijawab oleh Wrekudara bahwa ia tidak mau mencampuri urusan keluarga istrinya. Oleh karena itu, Kresna kemudian mengajak Brajamusthi menemui Gathutkaca.

Kresna memberitahu kepada Gathutkaca bahwa hanya Gathutkaca yang dapat menyelesaikan permasalahan Kerajaan Pringgadani. Brajamusthi juga mengingatkan kepadanya bahwa Gathutkaca sebagai calon pemimpin harus mampu memilahkan antara rasa hormat dan kewajiban, demi ketenteraman Negeri Pringgadani. Dukungan moral dari Kresna

dan Brajamusthi tersebut membangkitkan semangat Gathutkaca untuk menghadapi Brajadenta. Selanjutnya untuk memberikan dukungan fisik, Brajamusthi merasuk ke dalam telapak tangan kiri Gathutkaca.

11. *Candhakan* Medan Perang

Tokoh wayang: Gathutkaca dan Brajadenta.

Brajadenta mendesak Gathutkaca agar menyerahkan tahta Kerajaan Pringgadani kepadanya, karena ia lebih berhak menjadi Raja Pringgadani daripada Gathutkaca. Dijawab oleh Gathutkaca bahwa pencalonannya sebagai Raja Pringgadani bukan keinginannya sendiri, melainkan karena usulan para sesepuh serta dukungan seluruh rakyat Pringgadani. Oleh karena itu, jika Gathutkaca mengundurkan diri berarti ia mengkhianati aspirasi rakyat Pringgadani.

Brajadenta tidak mau tahu, bahkan ia menantang Gathutkaca untuk beradu kesaktian hingga mati salah satu. Tantangan Brajadenta disambut oleh Gathutkaca, sehingga terjadi peperangan. Di dalam peperangan, Brajadenta berusaha membunuh Gathutkaca dengan cara menggigit lehernya. Akan tetapi bersamaan dengan itu, telapak tangan kiri Gathutkaca yang telah dirasuki Brajamusthi menghantam kepala Brajadenta. Seketika itu pula Brajadenta dan Braja-

musthi mati; arwah Brajadenta merasuk ke telapak tangan kanan Gathutkaca, sedangkan Brajamusthi merasuk ke telapak tangan kiri Gathutkaca.



Gambar 11. Gathutkaca beradu kesaktian dengan pamannya, Brajadenta, yang tidak mau mendukung penobatannya sebagai Raja Pringgadani. (Foto: Sugeng Nugroho)

Gathutkaca meratapi kematian Brajadenta dan Brajamusthi. Arimbi berusaha menghibur kesedihan Gathutkaca, serta mengingatkan bahwa dirinya telah ditunggu dengan penuh harap oleh segenap rakyat Pringgadani. Selanjutnya mereka kembali ke Istana Pringgadani.

12. *Candhakan* Perjalanan

Tokoh wayang: Sangkuni, Kala Bendana, dan Semar.

Sangkuni yang semula berharap persekutuanannya dengan Brajadenta dapat memperlemah Pandhawa, sekarang tinggal harapan. Oleh karena itu, ia segera melarikan diri dari wilayah Kerajaan Pringgadani.

Di lain tempat, Kala Bendana setelah mengetahui bahwa penghasut Brajadenta adalah Sangkuni, maka segera ia cari keberadaan Sangkuni. Akan tetapi ia dicegah oleh Semar, serta dinasihati bahwa masih ada kewajiban yang lebih penting daripada sekedar mengurus Sangkuni, yakni menobatkan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani. Oleh karena itu, ia kemudian kembali ke Pringgadani; diikuti oleh Semar.

13. *Candhakan* Kerajaan Pringgadani

Tokoh wayang: Arimbi, Gathutkaca, Wrekudara, Puntadewa, Kresna, Arjuna, Kala Bendana, Brajalamatan, dan Semar.

Arimbi menobatkan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani, disaksikan oleh Kresna, Puntadewa, Wrekudara, Arjuna, serta seluruh punggawa dan rakyat Pringgadani. Selanjutnya Gathutkaca mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dirinya sebagai Raja Pringgadani. Ia tidak akan mengumbar janji apa pun kecuali ingin mengabdi-

kan diri kepada kepentingan rakyat Pringgadani. Selanjutnya ia mendapat nasihat dari para sesepuh.

Kresna mengingatkan agar Gathutkaca selalu menjaga harkat dan martabatnya sebagai kesatria. Wrekudara berpesan agar Gathutkaca betul-betul mengabdikan diri pada kepentingan rakyat, bukan rakyat yang mengabdikan untuk kepentingannya. Arjuna berpesan agar Gathutkaca menjauhi sifat congkak dan sombong (Jawa: *adigang, adigung, adiguna*), serta mengutamakan jiwa kemanusiaan daripada kekuasaan. Kala Bendana juga mengingatkan agar Gathutkaca selalu berbuat kebaikan, dengan berpedoman pada falsafah bahwa “siapa pun yang berbuat jahat pasti akan hancur oleh budi luhur” (Jawa: *sura dira jayaningrat, lebur déning pangastuti*), serta tidak melupakan rakyat jelata.

Akhirnya Semar mengajak kepada semua yang hadir untuk memanjatkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas keberhasilan Gathutkaca menduduki tahta Kerajaan Pringgadani. Ia berharap, semoga kisah kehidupan Gathutkaca tersebut dapat menjadi suri teladan bagi para pemuda. Selanjutnya Wrekudara mengungkapkan kegembiraannya dengan menari.

b. Hubungan dengan teks-teks hipogram

Lakon ini secara kronologis menyajikan tiga episode berturut-turut dalam satu kesatuan pentas, meliputi:

1. Masa bayi sampai dengan kanak-kanak Gathutkaca; dalam episode versi *Pustaka Raja Purwa* lazim disebut *lakon Lairé Gathutkaca*.⁸⁸ Dalam episode versi pedalangan lazim disebut *lakon Gathutkaca Jèdhi*.⁸⁹ Episode ini tercermin dalam urutan ke-1, ke-2, dan ke-4.
2. Penobatan Gathutkaca sebagai raja di kahyangan; dalam episode versi pedalangan lazim disebut *lakon Gathutkaca Winisuda*⁹⁰ atau *lakon Gathutkaca Nagih Janji*.⁹¹ Episode ini tercermin dalam urutan ke-5.
3. Penobatan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani; dalam episode versi pedalangan lazim disebut *lakon Brajadenta mBaléla*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-6, ke-8 sampai dengan ke-13.

Masa bayi sampai dengan kanak-kanak Gathutkaca (urutan ke-1, ke-2, dan ke-4) didasarkan pada *Pustaka Raja Purwa* dan *lakon* pedalangan. Dalam episode *Lairé Gathutkaca* atau *Gathut-*

⁸⁸ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1983, 6–9.

⁸⁹ Bambang Suwarno, wawancara tanggal 15 Oktober 2010 di Sangkrah, Pasarkliwon, Surakarta.

⁹⁰ Lihat Suryasaputra, Jilid III, 1995, 43–45.

⁹¹ Anom Soeroto, wawancara tanggal 8 Januari 2010 di Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura.

kaca Jèdhi dikisahkan bahwa bayi Tetuka semula berparas raksasa dan memiliki tali pusat yang sulit dipotong dengan senjata apa pun. Menurut ilham yang diterima oleh Wrekudara, tali pusat hanya dapat dipotong dengan kayu *kastuba mulya*. Oleh karena itu, Wrekudara meminta tolong kepada Arjuna untuk mencarinya. Setelah kayu *kastuba mulya* dalam wujud selongsong Kunta Wijayandanu⁹² didapat, segera digunakan untuk memotong tali pusat Tetuka. Pada saat itu terjadi keajaiban, selongsong Kunta Wijayandanu masuk ke dalam pusat bayi Tetuka. Menurut Naradha, peristiwa itu di satu sisi menjadikan Tetuka memiliki kesaktian luar biasa, tetapi di sisi lain akan menjadi titik kelemahan Tetuka. Apabila pada suatu saat Tetuka berperang dengan si pemilik Kunta Wijayandanu, ia akan mati.⁹³

Bayi Tetuka selanjutnya diminta oleh Naradha sebagai jago para dewa untuk mengalahkan Sakipu dan Kala Pracona. Disebabkan Sakipu tidak mau bertanding melawan bayi, maka bayi

⁹² Konon, Kunta Wijayandanu adalah pusaka kahyangan yang oleh Resi Naradha akan diberikan kepada Arjuna, sebagai senjata untuk membunuh Patih Sakipu dan Prabu Kala Pracona yang menyerang kahyangan. Pada saat Naradha turun ke dunia tiba-tiba melihat Surya-putra sedang bersemadi. Karena wajah Suryaputra mirip dengan Arjuna, maka Kunta Wijayandanu diberikan kepada Suryaputra. Setelah sadar kekeliruannya, pusaka diminta kembali oleh Naradha tetapi tidak diberikan, sehingga terjadi perebutan. Suryaputra berhasil membawa lari senjata Kunta, sedangkan Naradha hanya mendapatkan selongsongnya. Lihat Suryasaputra, Jilid II, 1995, 79–80.

⁹³ Lihat Suryasaputra, Jilid II, 1995, 79–81.

Tetuka oleh Naradha diserahkan kepada Empu Ramadi dan Empu Anggajali untuk ditempa di Kawah Candradimuka. Tetuka yang telah berubah postur seperti orang dewasa, oleh Bathara Guru diberi pakaian keprajuritan: *kotang antakusuma*, *caping basunanda*,⁹⁴ dan *kasut pada kacarma*, serta diberi nama Gathutkaca. Ia juga dijanjikan, jika dapat membunuh Sakipu dan Kala Pracona, kelak akan dinobatkan menjadi raja di kahyangan, meskipun hanya dalam beberapa waktu. Selanjutnya Gathutkaca berhasil membunuh Sakipu dan Kala Pracona.⁹⁵

Kisah tersebut jauh berbeda dengan versi *Mahābhārata*. Dalam *Mahābhārata* disebutkan bahwa Gathutkaca sejak lahir sampai dengan dewasa berparas raksasa. Pertumbuhan posturnya sangat cepat: tubuh kekar, mata bersinar, mulut lebar, taring tajam, telinga runcing, suara menggelegar, dan mempunyai kesaktian luar biasa. Ia sejak bayi telah diberi nama Gathutkaca (Jawa Kuna: Ghaṭotkaca), yang artinya bersanggul bulat di atas

⁹⁴ Menurut Suyatna Wignyasarana (wawancara tanggal 19 April 2002 di Punggawan, Surakarta), kata *caping basunanda* tidak berdiri sendiri dan diterjemahkan sebagai ‘topi berbentuk matahari’, yang dapat melindungi si pemakai dari terik matahari serta guyuran air hujan. Kata *caping basunanda* merupakan satu kesatuan dengan kata *kotang antakusuma*, sehingga kalimat selengkapnya adalah: “*kotang antakusuma sinung caping basunanda*,” yang artinya: “rompi keprajuritan yang berstempel (bercap) gambar matahari.” Dengan rompi yang dapat memancarkan sinar tersebut Gathutkaca mampu berperang pada waktu malam hari atau suasana gelap gulita.

⁹⁵ Lihat Suryasaputra, Jilid II, 1995, 81–82.

kepala (*ghata* = sesuatu yang bulat; *ut* = tinggi; *kaca* = rambut). Ia lahir pada saat Pandhawa beserta Kunthi hidup di tengah hutan pasca terbakarnya *Balé Sigala-gala*. Gathutkaca tinggal di tengah hutan belantara bersama ibunya yang bernama Hidhimbi.⁹⁶

Penobatan Gathutkaca sebagai raja di Kahyangan Suralaya (urutan ke-5) diilhami dari episode *Gathutkaca Winisuda* atau *Gathutkaca Nagih Janji*. Dalam *lakon* ini dikisahkan bahwa untuk mengingatkan janji Bathara Guru yang pernah diucapkan kepadanya, Gathutkaca menjalankan semadi di Pertapaan Arga Kelasa. Sementara itu, Bathara Guru yang terkena bujukan Bathari Durga memerintahkan kepada Bathara Brama, Bathara Indra, Bathara Bayu, dan Bathara Yamadipati untuk menghukum Gathutkaca yang telah berani menentang kodrat. Tindakan para dewa itu dihadapi oleh Semar. Gathutkaca kemudian diajak oleh Semar naik ke kahyangan. Setibanya di kahyangan, Semar menghujat Bathara Guru yang telah mengabaikan janjinya sendiri karena hasutan Bathari Durga. Akhirnya Gathutkaca diwisuda menjadi Raja Kahyangan, bergelar Prabu Guru Handaya.⁹⁷

Penobatan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani (urutan ke-6 sampai dengan ke-13) diilhami dari episode *Brajadenta mBaléla* yang telah *disanggit* sedemikian rupa oleh Anom Soeroto sehingga

⁹⁶ Lihat Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 164–165.

⁹⁷ Lihat Suryasaputra, Jilid III, 1995, 43–45.

berubah dari *lakon* aslinya. Dalam *lakon Brajadenta mBaléla* dikisahkan bahwa paman Gathutkaca yang bernama Brajadenta tidak menyetujui rencana penobatan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani.⁹⁸ Ia merasa lebih berhak menjadi Raja Pringgadani daripada Gathutkaca, karena: pertama, ia adalah anak laki-laki tertua Prabu Tremboko sepeninggal Arimba; kedua, Gathutkaca hanya cucu Tremboko yang lahir dari garis keturunan perempuan; dan ketiga, ayah Gathutkaca pada masa lalu sebelum mengawini Arimbi telah membunuh Arimba, kakak sulungnya. Dengan demikian, menurut Brajadenta, Gathutkaca adalah sosok keturunan musuh, sehingga tidak pantas dinobatkan menjadi Raja Pringgadani. Brajadenta akan menghalangi penobatan Gathutkaca dengan segala cara.

Brajadenta yang telah dihasut oleh Sangkuni tidak hanya menolak panggilan Arimbi, tetapi juga tega meringkus Brajamusthi dan Kala Bendana, kedua adik yang menjadi utusan Arimbi. Tindakan tersebut dapat dipatahkan oleh Antareja, kemudian Brajadenta melarikan diri ke Hutan Krendhawahana. Di hutan ia mendapat pertolongan Bathari Durga. Brajadenta diubah wujud-

⁹⁸ Lihat Suryasaputra, Jilid III, 1995, 36–38. Menurut *Ghaṭotkacāçraya* gubahan Mpu Panuluh, Brajadenta adalah nama raksasa anak Bhakasura yang mati di tangan Ghaṭotkaca pada saat Ghaṭotkaca menolong Abhimanyu yang hendak menemui Kṣiti Sundari. Adapun nama kerajaan Ghaṭotkaca menurut *Ghaṭotkacāçraya* adalah Porabhaya. Lihat Zoetmulder, 1985, 336.

nya menjadi Gathutkaca dan disuruh berbuat asusila kepada Banuwati, istri Duryudana.

Tindakan Gathutkaca palsu diketahui oleh Kurawa, sehingga terjadi peperangan. Disebabkan Kurawa tidak dapat meringkus-nya, maka perbuatan Gathutkaca dilaporkan kepada Wrekudara. Gathutkaca asli yang pada saat itu sedang menderita sakit dihajar oleh Wrekudara. Untuk membersihkan diri dari tuduhan maka Gathutkaca asli segera melabrak Gathutkaca palsu. Terjadi peperangan, Gathutkaca palsu kalah dan kembali menjadi Brajadenta.

Brajamusthi mengetahui hal itu segera merasuk ke dalam telapak tangan kanan Gathutkaca. Oleh karena itu, tanpa berpikir panjang Gathutkaca menghantam dada Brajadenta sehingga tewas. Brajamusthi pun mati bersamanya. Arwah mereka merasuk ke telapak tangan kanan-kiri Gathutkaca, menjadi *Aji Brajadenta-Brajamusthi*. Selanjutnya Gathutkaca diwisuda oleh Prabu Matswapati menjadi Raja Pringgadani, bergelar Raden Harya Prabu Anom Gathutkaca.

Berdasarkan deskripsi dan analisis *lakon Banjaran Gathutkaca* karya Anom Soeroto yang telah dipaparkan di muka, hubungan interteks *Banjaran Gathutkaca* dengan sejumlah teks hipogramnya dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

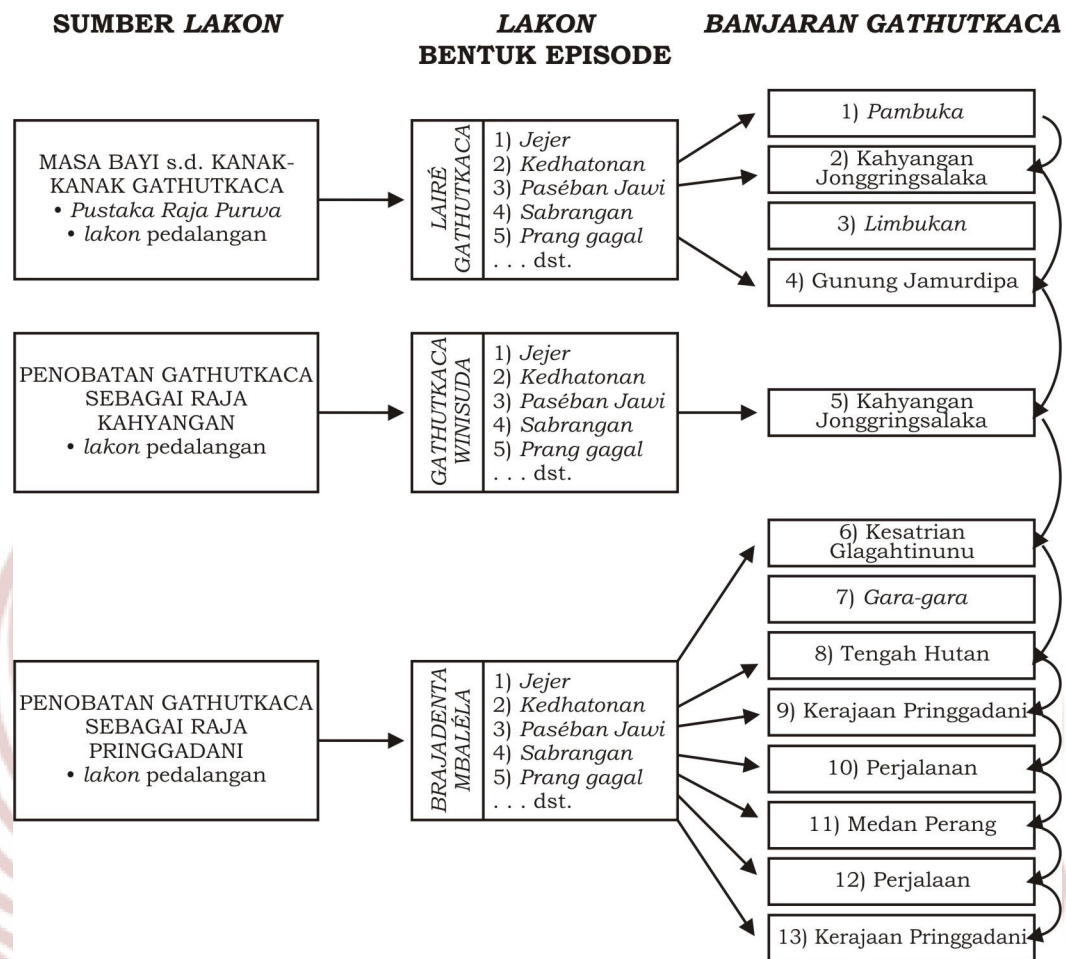


Diagram 11. Hubungan interteks *lakon Banjaran Gathutkaca* dengan sejumlah teks hipogramnya. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

c. Struktur adegan

Struktur adegan *Banjaran Gathutkaca* meskipun berbeda dengan struktur adegan dari masing-masing episode yang digabungkan (*Lairé Gathutkaca*, *Gathutkaca Winisudha*, dan *Brajadenta mBaléla*), tetapi pola adegannya secara keseluruhan masih berpijak pada struktur *lakon pakeliran* konvensional. Penyimpangan dari pola adegan konvensional hanya tampak pada

pambuka (urutan ke-1). Adegan sebelum *jejer* ini tidak pernah ada dalam struktur *lakon pakeliran* konvensional, dan juga merupakan sesuatu yang tidak pernah dilakukan oleh Anom Soeroto.⁹⁹ Adapun struktur adegan selanjutnya sama dengan struktur *lakon pakeliran* konvensional pada umumnya, meliputi:

1. *Jejer* Kahyangan Jonggringsalaka atau Suralaya, diakhiri dengan *bedhol jejer*.
2. *Limbukan*.
3. *Candhakan* Repat Kepanasan, dilanjutkan *prang gagal*: Gathutkaca melawan Sakipu dan Kala Pracona, dengan kematian Sakipu dan Kala Pracona.
4. *Candhakan* Kahyangan Jonggringsalaka atau Suralaya.
5. Adegan Kesatrian Glagahtinunu.
6. *Candhakan* Gara-gara.
7. *Candhakan* Tengah Hutan, dilanjutkan *prang kembang*.
8. Adegan Kerajaan Pringgadani, dilanjutkan *prang manyura*: Arimbi melawan Brajadenta.
9. *Prang brubuh*: Gathutkaca melawan Brajadenta, diakhiri dengan kematian Brajadenta.
10. *Candhakan* Kerajaan Pringgadani, diakhiri *tanceb kayon*.

⁹⁹ Pola adegan *pakeliran* Anom Soeroto dalam setiap pentas selalu berpijak pada pola adegan konvensional: *jejer*, *kedhatonan*, *paséban jawi* dilanjutkan *budhalan*, adegan *sabrang*, *prang gagal*, dan seterusnya. Ia tidak pernah menyajikan 'adegan *pambuka*' atau *prolog*.

Cangik dan Limbuk meskipun digambarkan sebagai dayang-dayang kahyangan, tetapi karena dialog-dialognya tidak menyinggung permasalahan *lakon*, maka *limbukan* dalam *Banjaran Gathutkaca* (urutan ke-3) tidak dapat disebut adegan atau *candhakan Karang Kawidadarèn*. Demikian juga *candhakan gara-gara* (lihat struktur adegan urutan ke-7), meskipun Gareng, Petruk, dan Bagong merupakan *panakawan* yang mengikuti perjalanan Arjuna tetapi tidak memiliki hubungan interteks dengan *lakon*. Kedua hal tersebut merupakan ‘adegan lepas’ yang ditampilkan semata-mata sebagai media hiburan bagi penonton. Bahkan dalam *pakeliran* sekarang pada umumnya *limbukan* dan *gara-gara* seakan-akan menjadi ‘adegan wajib’ yang harus selalu tampil dalam setiap *lakon*. Keadaan seperti itu mulai terasa sejak pertengahan tahun 1990-an.¹⁰⁰

Struktur konvensional juga tampak dari adanya ‘perang’ pada setiap *pathet*. Di dalam *pathet nem* terdapat peperangan Gathutkaca melawan Sakipu dan Kala Pracona. Meskipun peperangan ini diakhiri dengan kematian Sakipu dan Kala Pracona, tetapi secara konvensional tetap disebut *prang gagal*. Di dalam *pathet*

¹⁰⁰ Lihat Bambang Murtiyoso, dkk., *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Citra Etnika, 2004), 74–75; juga T. Slamet Suparno, *Seni Pedalangan Gagrak Surakarta: Butir-butir Kearifan Lokal Sebagai Solusi Problematik Mutakhir* (Surakarta: ISI Press, 2007), 166–167.

sanga terdapat peperangan Arjuna melawan para raksasa: Cakil, Rambutgeni, dan Pragalba, yang dalam struktur konvensional disebut *prang kembang*. Di dalam *pathet manyura* terdapat dua ‘perang’, yakni peperangan Arimbi melawan Brajadenta, disebut *prang manyura*; dan peperangan Gathutkaca melawan Brajadenta yang diakhiri dengan kematian Brajadenta, disebut *prang brubuh*.

Banjaran Gathutkaca ini karena hanya menampilkan tiga episode secara berurutan, maka hampir semua peristiwa penting yang mengenai tokoh utama dapat tersajikan secara nyata dalam *pakeliran*. Dengan demikian tidak diperlukan cerita *pagedhongan* yang berfungsi untuk meringkas peristiwa. Kehadiran cerita *pagedhongan* dalam *lakon* ini hanya untuk memperjelas aspek ruang atau waktu, sebagaimana yang terdapat dalam *candhakan* Kahyangan Jonggringsalaka (urutan ke-5).

d. Penokohan

Banjaran Gathutkaca sebagai sebuah struktur *lakon banjaran* dapat memenuhi kriteria *mulih*, *kempel*, dan *tutug*. Kriteria *mulih* tercermin pada terselesaikannya permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh Gathutkaca sebagai tokoh utama dapat terselesaikan. Pertama, setelah bayi Gathutkaca berhasil ditempa di Kawah Candradimuka hingga berubah wujud menjadi kesatria perkasa, Gathutkaca berhasil membunuh Sakipu dan Kala

Pracona. Dengan kemenangannya itu ia juga terlaksana menjadi raja di Kahyangan Suralaya sebagaimana yang dijanjikan oleh Bathara Guru sebelum Gathutkaca melaksanakan tugas menumpas musuh para dewa. Kedua, Gathutkaca dapat menjadi raja di Pringgadani sebagaimana keinginan ibu, kerabat, dan rakyat Pringgadani meskipun ia harus kehilangan kedua pamannya, Brajadenta dan Brajamusthi.

Kriteria *kempel* tampak pada terjalannya permasalahan sejumlah tokoh yang dihadirkan. Kehadiran Gathutkaca sebagai tokoh utama, sejak awal sampai dengan akhir *lakon* mempunyai peran yang sangat kuat karena didukung oleh sejumlah tokoh, baik tokoh-tokoh pendukung (meliputi: Bathara Guru, Naradha, Ramadi, Arimbi, Brajamusthi, Kala Bendana, dan Kresna) maupun tokoh-tokoh antagonis (meliputi: Sakipu, Kala Pracona, Brajadenta, dan Sangkuni). Hubungan antar-tokoh tersebut dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

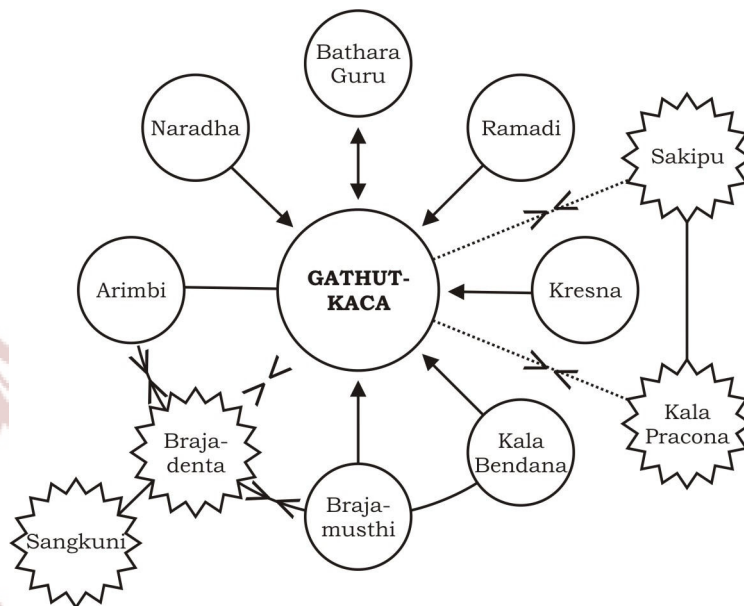


Diagram 12. Hubungan antar-tokoh dalam *lakon Banjaran Gathutkaca* karya Anom Soeroto. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Keterangan: → : tokoh satu mendukung tokoh yang lain.

— : tokoh satu berhubungan dengan tokoh yang lain.

>< : tokoh satu terjadi konflik dengan tokoh yang lain.

Banjaran Gathutkaca sebagai bentuk biografi tokoh tidak memenuhi kriteria *tutug*, karena cerita tentang kehidupan tokoh Gathutkaca belum terselesaikan, baru sampai dengan diwisuda menjadi Raja Pringgadani. Meskipun demikian, untuk sebuah *banjaran jugag* yang memusatkan *sanggit* pada nilai-nilai perjuangan seorang tokoh, *lakon Banjaran Gathutkaca* ini telah memenuhi kriteria *tutug*.

e. Tema dan amanat

Kisah perjalanan hidup tokoh Gathutkaca sudah tampak sejak bayi. Gathutkaca yang masih bayi telah dijagokan oleh dewa

untuk membunuh Kala Pracona dan Sakipu yang hendak menyerang kahyangan. Untuk mengimbangi perawakan musuh-musuhnya itu bayi Gathutkaca digembleng di Kawah Candra-dimuka sehingga berpostur dewasa. Keberhasilan Gathutkaca menenteramkan kahyangan dapat melegakan hati para dewa, sehingga ia dinobatkan sebagai Raja Kahyangan dalam masa tertentu.

Pada saat Gathutkaca berada di kahyangan, para kerabat, petinggi, dan rakyat Pringgadani telah menyepakati bahwa kelak Gathutkaca akan dinobatkan sebagai Raja Pringgadani menggantikan uwaknya, almarhum Arimba. Kesepakatan tersebut menjadi pudar ketika Brajadenta (paman Gathutkaca) secara tiba-tiba membatalkan dukungannya, dengan alasan bahwa ia lebih berhak menjadi Raja Pringgadani daripada Gathutkaca yang lahir dari garis keturunan ibu. Jika Gathutkaca tetap menjadi Raja Pringgadani, Brajadenta siap memberontak. Untuk meredam situasi, Gathutkaca hendak menyerahkan tahta Kerajaan Pringgadani kepada Brajadenta, tetapi ibu dan paman-pamannya yang lain serta rakyat Pringgadani menghendaki agar Gathutkaca tetap mempertahankannya. Bahkan Brajamusthi (saudara kembar Brajadenta) siap membantu pertempuran Gathutkaca melawan

Brajadenta. Akhirnya dalam pertempuran Brajadenta mati bersama-sama dengan Brajamusthi.

Berdasarkan kisah perjalanan hidup, sikap, dan tindakan Gathutkaca sejak bayi sampai dengan masa dewasa, dapat dipahami bahwa *lakon Banjaran Gathutkaca* tersebut bertemakan “Kesuksesan Perlu Perjuangan dan Pengorbanan.” Adapun amanatnya adalah, bahwa kepercayaan merupakan sesuatu yang sangat mahal harganya. Para kerabat, petinggi, dan rakyat Pringgadani mempercayai Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani bukan tanpa alasan. Mereka mempertimbangkan berdasarkan garis keturunan (Jawa: *bibit*) terutama dari kakek moyang ayahnya yang merupakan tokoh-tokoh kesatria berbudi luhur; serta kehebatan perjuangan dan pengabdian (Jawa: *bobot*) Gathutkaca kepada dunia sehingga pernah dinobatkan sebagai Raja Kahyangan (Jawa: *bebet*).

2. *Banjaran Drona Karya Nartasabda*

Banjaran Drona merupakan *lakon banjaran* karya Nartasabda yang keempat. *Lakon* ini menceritakan kisah perjalanan hidup Drona sejak menjadi guru Pandhawa dan Kurawa sampai dengan kematiannya dalam *Baratayuda Jayabinangun* serta kenaikannya ke alam baka.

a. Ringkasan lakon1. *Jejer Kerajaan Hastina*

Tokoh wayang: Duryudana, Sangkuni, Karna, dan Bisma.

Prabu Duryudana sedih memikirkan kematian Pendeta Drona yang menyusul Wrekudara ke tengah lautan karena mencari *tirta perwita mahening suci* atas perintahnya. Oleh karena itu, Duryudana minta pertimbangan Maharesi Bisma tentang pengganti Drona sebagai mahaguru.

Bisma menjelaskan bahwa ada 12 perang besar yang telah dan akan terjadi, antara lain *Pamuksa*, peperangan Pandhu melawan Tremboko; *Gojalisuta*, peperangan Kresna melawan Bomanarakasura; *Guntarayana*, peperangan Arjuna melawan Niwatakawaca; dan *Baratayuda Jayabinangun*, peperangan Pandhawa melawan Kurawa. Menurut Bisma, Drona saat ini belum mati, karena menurut ramalan ia akan tampil dan memegang peranan penting dalam *Baratayuda*.

Pada saat pembicaraan sedang berlangsung, Dewi Banuwati datang ke persidangan. Ia mengatakan bahwa berdasarkan laporan yang diterima, Drona telah mati ditelan ikan besar di tengah lautan. Peristiwa itu terjadi karena Drona dijerumuskan oleh Arjuna. Oleh karena itu, Banuwati akan menuntut tanggung jawab Arjuna.

Menurut Bisma, jika keberadaan Drona dianggap penting bagi Kurawa, maka Duryudana harus berupaya menghidupkan Drona kembali. Pernyataan Bisma menyinggung perasaan Banuwati, sehingga tanpa basa-basi Banuwati pergi meninggalkan persidangan.

Sepeninggal Banuwati, Karna mengusulkan untuk mencari keberadaan Drona. Akhirnya Duryudana memutuskan untuk memimpin pasukan Kurawa guna mencari keberadaan Drona.

2. Adegan *Kedhaton* Hastina

Tokoh wayang: Banuwati, Cangik, Limbuk, dan Duryudana.

Banuwati bersikap lain dengan biasanya, ia tidak mau menyambut kedatangan Duryudana. Meskipun demikian, Duryudana tetap bersikap manis bahkan berusaha meredakan kemarahan Banuwati. Selanjutnya Banuwati mengajukan dua alternatif: Duryudana akan mencari Drona, atau memboyong Arjuna untuk memperkuat kejayaan Negeri Hastina. Demi cintanya kepada Banuwati, Duryudana memilih akan memboyong Arjuna.

3. *Candhakan Paséban Jawi* Hastina

Tokoh wayang: Sangkuni, Dursasana, Citraksa, Citraksi, Durmagati, Kartamarma, Jayadrata, dan Aswatama.

Aswatama sedih memikirkan nasib Drona, ayahandanya. Ia merasa hidup sebatang kara, karena ibunya Bathari Wilutama pun tidak pernah menjenguknya. Jayadrata, Kartamarma, dan Sangkuni menasihati agar Aswatama tabah menerima keadaan. Menurut mereka, lenyapnya Drona bukan hanya petaka bagi Aswatama, melainkan juga bagi Kurawa. Oleh karena itu, Kurawa diperintahkan untuk berangkat mencari keberadaan Drona, dan Duryudana sendiri yang akan memimpin pasukan.

4. Adegan Kerajaan Amarta

Tokoh wayang: Kunthi, Puntadewa, Arjuna, Nakula, Sadewa, Kresna, dan Setyaki.

Kresna, Puntadewa, dan Arjuna berusaha menghibur kesedihan Kunthi yang sangat memikirkan kepergian Wrekudara. Menurut Kresna, Wrekudara pergi menuruti perintah Drona yang sengaja menjerumuskannya. Oleh karena itu, ia bersama dengan Arjuna dan Setyaki akan melacak keberadaan Wrekudara.

5. *Candhakan Paséban Jawi* Amarta

Tokoh wayang: Arjuna, Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong.

Panakawan setelah bersenda gurau dan menyajikan *lelagon* kemudian mengikuti kepergian Arjuna.

6. *Candhakan* Tengah Samudera

Tokoh wayang: Wrekudara, Drona, Kresna, Arjuna, Setyaki, *panakawan*, Duryudana, Sangkuni, dan Dursasana.

Wrekudara pada saat muncul dari dalam samudera melihat tubuh Drona mengambang di atas permukaan air. Ia segera menolong dan mengangkatnya dari tengah lautan. Setibanya di daratan, Wrekudara dan Drona bertemu dengan Kresna, Arjuna, Setyaki, *panakawan*, Duryudana, Sangkuni, dan Dursasana.

Kresna, Arjuna, dan Setyaki merasa gembira bertemu dengan Wrekudara dalam keadaan selamat. Sebaliknya, Duryudana, Sangkuni, dan Dursasana lega bertemu dengan Drona dalam keadaan hidup. Mereka meminta kepada Wrekudara agar menyerahkan Drona kepadanya. Akan tetapi dijawab bahwa keputusan sepenuhnya di tangan Drona.

Drona berkata bahwa keberadaannya di Hastina bukan karena keinginannya sendiri, melainkan karena permintaan Adipati Dhestharastra untuk mengasuh Pandhawa dan Kurawa. Pada saat Pandhawa dan Kurawa gagal mengambil minyak *tala*—peninggalan almarhum Prabu Pandhu¹⁰¹—yang dilemparkan Dhestharastra ke sumur mati, Drona dengan

¹⁰¹ Minyak *tala* diperoleh Pandhu dari Bathara Guru setelah ia berhasil membunuh Prabu Nagapaya yang melawan para dewa.

panah rumput berhasil mengambilkannya. Drona kemudian membuat sayembara: siapa yang dapat memborgol Gandamana¹⁰² maka dialah yang berhak memiliki minyak *tala*. Di antara Pandhawa-Kurawa hanya Wrekudara yang mampu memborgol Gandamana. Oleh karena itu, Drona kemudian memberikannya kepada Wrekudara. Kurawa dapat menerima keputusan Drona asalkan Drona bersedia tinggal di Negeri Hastina. Artinya, keberadaan Drona di Hastina semata-mata memenuhi permintaan Kurawa. Anehnya ketika Drona mengalami kecelakaan di tengah samudera, tidak ada Kurawa satu pun yang berupaya menolongnya. Hal itu berarti kebaikan Kurawa kepadanya hanya bersifat semu, maka ia memutuskan untuk tinggal bersama Pandhawa.

Kresna dan Wrekudara menyarankan kepada Drona agar bersedia kembali ke Hastina. Drona meskipun dengan berat hati akhirnya memenuhi saran Kresna dan Wrekudara. Selanjutnya Duryudana juga meminta kepada Wrekudara agar bersedia diboyong ke Hastina, tetapi Kresna dan Setyaki tidak mengizinkan. Akhirnya Duryudana memutuskan untuk

¹⁰² Gandamana adalah adik ipar Prabu Drupada yang pernah menghajar Kumbayana (nama kecil Drona) sehingga mengalami cacat fisik.

membawa paksa Wrekudara, sehingga terjadi peperangan antara Kurawa dan Setyaki.

Pada saat perang berlangsung Wrekudara pergi meninggalkan mereka. Tubuhnya mengecil, akhirnya hilang tersapu angin. Menurut Kresna, Wrekudara akan mengamalkan ilmu yang baru saja diperoleh. Kejadian tersebut akan dilaporkan Kresna kepada Kunthi.

7. Adegan Pertapaan Arga Kelasa

Tokoh wayang: Bimasuci dan Anoman.

Anoman minta penjelasan kepada Begawan Bimasuci tentang keberadaan *kadang tunggal bayu*. Dijawab oleh Bimasuci bahwa *kadang tunggal bayu* berjumlah lima: (1) *bayu langgeng*, berwujud Begawan Maenaka, bermukim di Gunung Suwung; (2) *bayu aneras*, berwujud raksasa Jajahwreka; (3) *bayu kanétra*, berwujud Liman Setubanda; (4) *bayu kénara*, berwujud Anoman; dan (5) *bayu mangkurat*, berwujud Wrekudara. Selanjutnya Anoman diminta untuk bersembunyi, karena Bathara Guru dan Resi Naradha akan datang kepadanya.

Bathara Guru dan Naradha setelah mengucapkan salam kemudian memasuki pertapaan. Bathara Guru memfonis Bimasuci melakukan kesalahan, karena telah berani meng-

aku Tuhan serta mengajarkan *Sastra Jéndra Hayuningrat Pangruwating Diyu* yang merupakan ilmu rahasia kehidupan. Tindakan Bimasuci itu menyebabkan kesengsaraan para jin, syetan, dan sebangsanya.

Bimasuci menyanggah tuduhan Bathara Guru. *Sastra Jéndra Hayuningrat Pangruwating Diyu* menurut Bimasuci bukan ilmu rahasia kehidupan. Berdasarkan etimologi, kalimat yang benar adalah *Sang Strihajeng Pangruwating Diyu* atau *Sastra Harjéndra Hayuningrat Pangruwating Diyu*, yakni sebuah ajaran tentang etika kehidupan. Artinya, bahwa manusia hidup hendaknya harus selalu berbuat baik kepada siapa pun makhluk ciptaan Tuhan agar dapat terhindar dari malapetaka. Juga dengan baiknya perbuatan sehingga dunia akan menjadi tenteram.

Bathara Guru dan Naradha seketika itu pula melihat cahaya kemilau di ubun-ubun Bimasuci, sebagai pertanda bahwa Bimasuci telah kerasukan Sang Dewaruci. Oleh karena itu, mereka segera bersujud dan menyatakan dukungan kepadanya. Selanjutnya mereka kembali ke kahyangan.

Bimasuci sepinggal Bathara Guru dan Naradha kemudian menerima kehadiran Drona, yang minta petunjuk

tentang ilmu kesempurnaan hidup. Setelah dijawab dengan jelas, Drona meninggalkan Pertapaan Arga Kelasa.



Gambar 12. Pendeta Drona menghadap kepada Begawan Bimasuci untuk minta petunjuk tentang ilmu kesempurnaan hidup.

(Foto: Sugeng Nugroho)

8. Adegan Tengah Hutan

Tokoh wayang: Arjuna, Semar, Gareng, Petruk, Bagong, dan Palgunadi.

Konon, Arjuna telah lama berada di Padepokan Sokalinga, berguru kepada Drona. Pada suatu hari ia bercengkerama ke tengah hutan belantara, diikuti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Setelah *panakawan* bersenda

gurau serta menyajikan beberapa *lelagon*, Arjuna mendengar lengkingan serigala yang sangat mengganggu ketenteraman. Oleh karena itu, ia segera melepaskan panah ke arah serigala. Pada sisi lain, Palgunadi juga melepaskan panah ke arah yang sama. Kedua panah yang berlawanan arah tersebut mengenai mulut serigala sehingga mati.

Palgunadi menemui Arjuna serta memperkenalkan diri bahwa ia adalah Raja Nisadha atau Paranggelung, bernama Palgunadi atau Bambang Ekalaya. Ia mengaku saudara seperguruan Arjuna, sesama murid Pendeta Drona. Ia jugalah yang terlebih dahulu membunuh serigala. Pernyataan Palgunadi tersebut membuat Arjuna berang, sehingga ia ditantang untuk beradu kesaktian. Di dalam peperangan Arjuna kalah, maka ia akan melaporkannya kepada Drona.

9. *Candhakan* Pedepokan Sokalima

Tokoh wayang: Drona dan Arjuna.

Arjuna melaporkan Palgunadi yang telah mengalahkan kesaktiannya. Ia menganggap Drona sebagai guru bertindak tidak adil. Sebaliknya, Drona merasa tidak mempunyai murid bernama Palgunadi. Oleh karena itu, Drona mengajak Arjuna menemui Palgunadi.

10. *Candhakan* Perjalanan

Tokoh wayang: Drona dan Palgunadi.

Palgunadi mengakui Drona sebagai gurunya, meskipun ia belum pernah bertemu dengannya. Pengakuan itu cukup beralasan karena ia sangat mengagumi kehebatan Drona. Oleh karena itu, ia membuat arca yang menyerupai Drona. Setiap saat arca Drona disembah dan dipuja-puja, sehingga dari arca itu ia mendapatkan cincin *sesotyaning ampal*. Dari cincin itulah ia memiliki kehebatan memanah.

Drona bersedia menerima Palgunadi sebagai salah satu muridnya. Selanjutnya Drona ingin melihat jari-jemari Palgunadi pada saat memanah. Palgunadi pun segera memperlihatkan caranya memanah. Pada saat ia membidikkan panah, tiba-tiba Drona meremas-remas ibujari Palgunadi sehingga putus. Palgunadi tersungkur tak sadarkan diri. Potongan ibujari Palgunadi oleh Drona ditempelkan di telapak tangan kanan Arjuna, sehingga jari-jemari tangan kanan Arjuna menjadi enam buah. Drona dan Arjuna kemudian kembali ke Sokalima.



Gambar 13. Palgunadi menghadap kepada Drona yang diakui sebagai gurunya, disaksikan oleh Arjuna. (Foto: Sugeng Nugroho)

Palgunadi setelah siuman melihat ibujarinya putus karena diremas oleh Drona. Meskipun demikian, ia sama sekali tidak menaruh dendam kepadanya. Ia berkata bahwa jangankan hanya ibujarinya yang dipenggal, jiwa raganya pun jika memang dikehendaki oleh Drona akan diserahkan dengan sepenuh hati, demi rasa hormat dan baktinya kepada guru. Palgunadi dengan tangan berlumuran darah segera mengendarai kudanya untuk kembali ke Paranggelung.

11. *Candhakan* Kerajaan Paranggelung

Tokoh wayang: Anggrahini dan Palgunadi.

Palgunadi menceritakan kepada Anggrahini tentang peristiwa yang menimpa dirinya. Anggrahini terkejut dan menangis di pangkuan Palgunadi. Ia bersedia menggantikan jari tangan Palgunadi dengan jarinya, tetapi Palgunadi menolak. Ia ikhlas jarinya dipotong oleh Drona dan diberikan kepada Arjuna, sebagai bentuk kesetiaannya kepada guru dan saudara seperguruannya. Selanjutnya Palgunadi mengajak Anggrahini untuk menghadap kepada Drona ke Padepokan Sokalima.

12. Adegan Pedepokan Sokalima

Tokoh wayang: Drona, Anggrahini, dan Aswatama

Konon, Palgunadi dan Anggrahini telah diterima menjadi murid Drona. Setelah mereka beberapa hari tinggal di Sokalima, Palgunadi kembali ke Paranggelung, sedangkan Anggrahini ditiptkan kepada Drona.

Beberapa hari kemudian Anggrahini minta izin kepada Drona untuk menyusul Palgunadi. Setibanya di Paranggelung ia akan mengajak Palgunadi kembali ke Sokalima. Permohonan Anggrahini dikabulkan oleh Drona. Ia berangkat dengan ditandu oleh para cantrik Sokalima.

Sepeninggal Anggrahini, Aswatama mengingatkan pesan Palgunadi kepada Drona: Anggrahini tidak diperkenankan kembali ke Paranggelung sebelum dijemput oleh Palgunadi. Oleh karena itu, Aswatama mohon izin kepada Drona untuk mengawal perjalanan Anggrahini. Drona mengizinkan dan berpesan kepada Aswatama untuk dapat menjaga keselamatan dan kehormatan Anggrahini.

13. *Candhakan Perjalanan*

Tokoh wayang: Anggrahini, Aswatama, Arjuna, Petruk, dan Bagong.

Aswatama merayu Anggrahini agar bersedia melayani nafsu syahwatnya, sebagai wujud balas budi Anggrahini kepada orang tua Aswatama yang telah mengajarkan berbagai ilmu kepadanya. Rayuan itu ditolak tetapi Aswatama terus memaksanya, sehingga Anggrahini melarikan diri.

Arjuna melihat tindakan Aswatama berusaha mencegahnya, tetapi ia justru dituduh hendak merebut Anggrahini darinya, sehingga terjadi peperangan. Aswatama kalah dan melarikan diri. Ia akan melaporkan kejadian tersebut kepada Palgunadi dengan memutarbalikkan fakta.

14. *Candhakan* Kerajaan Paranggelung

Tokoh wayang: Palgunadi, Maherawan, Anggrahini, dan Aswatama.

Palgunadi dan Patih Maherawan terkejut melihat Anggrahini pulang sebelum dijemput. Anggrahini ingin berbicara empat mata dengan Palgunadi. Untuk itu, Maherawan diminta keluar.

Selanjutnya Anggrahini melaporkan tindakan pelecehan Aswatama serta pertolongan yang telah diberikan oleh Arjuna kepadanya. Palgunadi tidak mempercayai laporan Anggrahini. Ia justru menuduh Anggrahini yang jatuh cinta kepada Arjuna. Oleh karena itu, Palgunadi akan menceraikannya. Kemarahan Palgunadi memuncak ketika Anggrahini tidak menjawab sepatah kata pun. Pada saat Palgunadi akan membunuh Anggrahini, tiba-tiba Aswatama datang mencegahnya. Meskipun demikian, Anggrahini tetap diusir tanpa diberi kesempatan berbicara.

Sepeninggal Anggrahini, Aswatama melaporkan bahwa Arjuna jatuh cinta kepada Anggrahini. Aswatama dan para *cantrik* Sokalima telah berusaha mencegahnya, tetapi justru menimbulkan kemarahan Arjuna. Para *cantrik* Sokalima dihajar habis-habisan, sehingga Aswatama turun tangan.

Akan tetapi karena Aswatama ingin menjaga keselamatan Anggrahini, maka ia melarikan diri dari peperangan. Cerita bohong Aswatama tersebut mampu membakar amarah Palgunadi, maka Aswatama dimintanya kembali ke Sokalima.

Sepeninggal Aswatama, Palgunadi menyuruh Maherawan untuk mengantarkan Anggrahini menyusul kepergiannya ke Sokalima.

15. *Candhakan* Perjalanan

Tokoh wayang: Palgunadi, Arjuna, dan Drona.

Palgunadi menuduh Arjuna telah berbuat asusila kepada Anggrahini, tetapi tidak diakui karena memang tidak melakukannya, sehingga terjadi peperangan. Arjuna kalah, kemudian melarikan diri.

Drona mengetahui kekalahan Arjuna segera menemui Palgunadi. Ia mengatakan kepada Palgunadi bahwa Arjuna tidak kalah tetapi mengalah demi menjaga hubungan saudara seperguruan. Selanjutnya Drona memberitahu bahwa ia akan melakukan ritual *jamasan*, untuk membersihkan semua pusaka muridnya, termasuk milik Palgunadi. Oleh karena itu, *sesotya maniking ampal* milik Palgunadi disuruh melepas dari jari manisnya.¹⁰³ Disebabkan Palgunadi tidak mampu

¹⁰³ *Sesotya maniking ampal* ini berada di dalam kulit di luar daging.

melepasnya, maka Drona memotong jari manis Palgunadi. Palgunadi tersungkur langsung meninggal.

Anggrahini setelah turun dari tandu segera memasuki Pertapaan Sokalima. Ia terkejut melihat Palgunadi telah tewas. Oleh karena itu, ia kemudian menghunus keris Palgunadi untuk bunuh diri.

Drona iba melihat Anggrahini bunuh diri, tetapi di sisi lain ia merasa lega Palgunadi telah tewas di tangannya. Menurut Drona, Palgunadi berguru kepadanya hanya sebagai strategi untuk memuluskan rencana pembunuhannya terhadap Drona, karena Palgunadi atau Ekalaya adalah musuh bebuyutan Drona sejak ia bernama Kumbayana dan tinggal di Atasangin. Oleh karena itu, jenazah Ekalaya tidak akan dirawat tetapi akan dibakar dengan jerami ketan hitam.

Pada saat jenazah Palgunadi dan Anggrahini akan dibakar, tiba-tiba terdengar suara dari angkasa. Palgunadi yang menganggap Drona bukan sebagai musuh justru diperlakukan semena-mena, bahkan dibunuhnya dengan cara licik. Oleh karena itu, ia mengingatkan bahwa kelak dalam perang besar *Baratayuda Jayabinangun* Drona akan dibunuh dengan cara yang licik pula.

16. Cerita *Pagedhongan*

Singkat cerita, setelah Pandhawa kalah dalam permainan dadu melawan Kurawa, mereka menjalani hukuman pembuangan ke tengah hutan selama dua belas tahun serta menyamar di suatu kerajaan selama satu tahun. Selanjutnya tiba saatnya perang dunia keempat yang disebut *Baratayuda Jayabinangun*. Dalam peperangan Pandhawa melawan Kurawa itu banyak korban berjatuhan. Konon, Duryudana mengangkat Drona sebagai panglima perang Kurawa. Pasukan Pandhawa melihat Drona tampil ke medan perang, tidak satu pun berani menghadapinya.

17. *Candhakan Kurukasetra*

Tokoh wayang: Kresna, Puntadewa, Wrekudara, dan Arjuna.

Kresna memerintahkan kepada Arjuna untuk menghadapi Drona, tetapi Arjuna tidak bersedia. Kresna kemudian memerintahkan kepada Wrekudara, tetapi Wrekudara pun tidak sanggup. Demikian juga Puntadewa. Selanjutnya Kresna memerintahkan kepada Wrekudara untuk membunuh gajah Hesthitama, kendaraan Raja Malawa yang berpihak kepada Kurawa. Setelah gajah Hesthitama mati, pasukan Pandhawa disuruh mengumumkan bahwa Aswatama mati.

Wrekudara di tengah perjalanan bertemu dengan Raja Malawa sedang mengendarai gajah Hesthitama. Raja beserta gajahnya itu dibunuh oleh Wrekudara. Selanjutnya pasukan Pandhawa mengumumkan bahwa Aswatama mati.

Drona yang semula menyerang pasukan Pandhawa dengan membabi buta, seketika berhenti. Hatinya risau, pikirannya pun kacau. Oleh karena itu, ia segera menemui Pandhawa. Drona menanyakan kepada Kresna tentang berita yang beredar. Kresna menjawab bahwa yang mati adalah Hesthitama. Drona mengulangi pertanyaannya kepada Arjuna, Wrekudara, dan Puntadewa. Semua menyatakan sama bahwa yang mati adalah Hesthitama. Meskipun dijawab dengan jujur, tetapi karena Drona dalam kondisi bingung sehingga yang didengar adalah Aswatama mati dalam peperangan. Oleh karena itu, ia segera mencari jenazah Aswatama.

Pada saat itu Trusthajumena, putra Prabu Drupada Raja Pancala, tampil di medan perang. Tiba-tiba arwah Palgunadi merasuki dirinya. Trusthajumena segera membidikkan panah berkali-kali kepada Drona, tetapi tidak dihiraukan. Selanjutnya ia segera menghunus pedang dan menghampiri Drona yang sedang gundah gulana. Trusthajumena tanpa

berpikir panjang segera menebaskan pedangnya ke leher Drona hingga putus. Drona gugur di medan perang.



Gambar 14. Pendeta Drona berhadapan dengan Trusthajumena dalam *Baratayuda Jayabinangun*. Kedua figur wayang kulit ini karya dan koleksi Bambang Suwarno. (Foto: Sugeng Nugroho)

18. Cerita *Pagedhongan*

Selama 18 hari *Baratayuda* berlangsung, Kurawa beserta para panglima perang dan prajuritnya banyak berguguran di medan pertempuran. Meskipun masih tersisa tiga orang: Kartamarma, Aswatama, dan Krepa, tetapi mereka juga telah mati. Pasca *Baratayuda*, Pandhawa menyerahkan tampuk pemerintahannya kepada Parikesit, putra Abimanyu.

19. Adegan Kerajaan Hastina

Tokoh wayang: Puntadewa, Kresna, Baladewa, Wrekudara, Arjuna, Sembadra, Nakula, Sadewa, dan Setyaki.

Puntadewa sedih memikirkan kematian Karna yang mengenaskan, lehernya tertembus panah Arjuna. Kresna menasihati kepadanya bahwa *Baratayuda* menjadi tujuan tentang tiga hal: pelepas nazar, pelepas hutang-piutang, dan lenyapnya angkara-murka. Oleh karena itu, diperlukan pengorbanan dan Puntadewa harus menerimanya dengan ikhlas.

Puntadewa selanjutnya meminta penjelasan kepada Kresna tentang firasat yang diterima pada saat bersemadi: ia melihat pohon pinang bercabang dan pohon kelapa bertunas. Kresna menjelaskan bahwa Pandhawa mulai saat ini harus menyiapkan diri, karena tidak lama lagi akan meninggalkan alam fana. Ia menyarankan agar Pandhawa beranjangsana ke desa-desa untuk memberikan pertolongan kepada rakyat yang membutuhkan serta memberi santunan kepada fakir miskin.

Baladewa ingin mengikuti jejak Pandhawa, tetapi tidak diizinkan oleh Kresna karena ia harus mengawasi pelaksanaan pembangunan Kerajaan Hastina sekaligus menjaga ke-

selamatan Parikesit. Akhirnya Pandhawa, Sembadra, dan Kresna berangkat menunaikan dharmanya.

20. Cerita *Pagedhongan*

Perjalanan Pandhawa, Sembadra, dan Kresna meskipun telah satu bulan lamanya tetapi baru mendapat sepertiga wilayah Negara Hastina.

21. Adegan Tepi Sumur

Tokoh wayang: Nyai Ruminta, Pandhawa, Sembadra, Kresna, dan Dorajuti.

Perjalanan Pandhawa, Sembadra, dan Kresna berhenti di sebuah tempat. Konon, mereka tertegun melihat seorang nenek berdiri di tepi sumur, yang pada saat mengambil air tertawa riang tetapi pada saat menuangkan air tampak sedih. Ia adalah Nyai Ruminta, janda Kiai Wijrapa sekaligus ibu Bambang Rawan yang mati sebagai sesaji korban *Baratayuda*. Ia setelah memperkenalkan diri, kemudian menjelaskan latar belakang kesedihannya. Dikatakan bahwa pada saat *Baratayuda* berlangsung, harta-bendanya yang ditimbun di sumur raib dicuri oleh Dorajuti dari Parangsinggrung.

Sembadra setelah mendegarkan ceritanya kemudian meminta kepada Wrekudara untuk memanggil Dorajuti. Dorajuti mengakui perbuatannya serta bersedia mengembalikan

seluruh harta benda milik Ruminta yang ia curi. Akan tetapi Ruminta tidak mau menerima, karena ia menginginkan tegaknya keadilan. Oleh karena itu, Dorajuti selain harus mengembalikan harta benda yang dicuri, juga harus menjalani hukuman. Akhirnya Dorajuti diborgol dan dimasukkan penjara oleh Wrekudara.

22. *Candhakan Perjalanan*

Tokoh: Pandhawa, Sembadra, Kresna, dan Anggira.

Konon, Pandhawa, Sembadra, dan Kresna setelah mendaki gunung, menyeberangi sungai, dan memasuki hutan belantara, tiba-tiba berhenti di sebuah tempat. Mereka melihat lelaki tua tanpa tangan dan kaki terkapar di tengah jalan. Lelaki yang bernama Resi Anggira itu menjelaskan bahwa dirinya adalah korban keganasan *Baratayuda*. Ia memohon kepada Kresna untuk membunuhnya agar ia segera terbebas dari penderitaan.

Kresna kemudian memerintahkan kepada Wrekudara—yang telah mendapat ilmu kesempurnaan hidup dari Dewa-ruci—untuk menuntun kematian Anggira. Konon, Anggira setelah menerima bisikan Wrekudara, kemudian tertawa terbahak-bahak dan semakin lama semakin lirih, akhirnya meninggal dunia.

Sepeninggal Anggira, mereka mendengar ringkikan kuda. Kresna menjelaskan kepada Wrekudara bahwa ringkikan tersebut adalah suara arwah Drona. Hal itu disebabkan pada saat Drona masih hidup selalu berbuat tidak adil, berpihak kepada hartawan dan menindas orang-orang lemah.



Gambar 15. Wrekudara menyempurnakan arwah Drona yang menjelma sebagai kuda. (Editing foto: Sugeng Nugroho)

Wrekudara sebagai murid kesayangan Drona merasa berkewajiban untuk mengantarkan arwah gurunya menuju alam baka. Konon, pada saat Wrekudara bersemadi, muncul cahaya gemerlap dari ubun-ubunnya, menyapu arwah Drona menuju alam baka. Kresna berpesan kepada Wrekudara, jika

sewaktu-waktu Kresna dipanggil menghadap Yang Mahakuasa, Wrekudara diminta untuk menuntun perjalanannya menuju alam baka. Wrekudara menyanggupi.

23. *Prang Brubuh*

Tokoh wayang: Abramarkata dan Sasikirana.

Abramarkata menantang perang pada Sasikirana tanpa sebab yang jelas. Abramarkata akhirnya mati di tangan Sasikirana.

24. *Candhakan Penutup*

Tokoh wayang: Puntadewa, Kresna, Wrekudara, Arjuna, Nakula, dan Sadewa.

Kresna mengucapkan syukur serta berdoa agar semua diberi keselamatan.

b. Hubungan dengan teks-teks hipogram

Lakon ini secara kronologis menyajikan lima episode berturut-turut dalam satu kesatuan pentas, meliputi:

1. Drona sebagai guru Bima; dalam episode versi pedalangan lazim disebut *lakon Déwaruci*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-1 sampai dengan ke-6.
2. Drona berguru kepada Bima; dalam episode versi pedalangan lazim disebut *lakon Bimasuci*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-7.

3. Drona sebagai guru Arjuna; dalam episode versi pedalangan lazim disebut *lakon Palgunadi*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-8 sampai dengan ke-15.
4. Drona menjadi panglima perang Kurawa; dalam episode versi *Mahābhārata* disebut *lakon Drona Gugur*, sedangkan versi *Pustaka Raja Purwa* disebut *lakon Suluhan*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-17.
5. Drona di alam penantian; dalam episode versi *Mahābhārata* lazim disebut *lakon Pandhawa Puterpuja*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-19 sampai dengan ke-22.

Drona sebagai guru Bima (urutan ke-1 sampai dengan ke-6), merupakan *sanggit* pribadi Nartasabda yang dikembangkan dari *lakon Déwaruci*. Kisah Bima dalam *lakon Déwaruci* bermula dari keinginan Bima mendapatkan wejangan tentang ilmu kesempurnaan hidup (Jawa: *kawruh sangkan-paraning dumadi*) dari Pendeta Drona, gurunya. Kedekatan Bima dengan Drona tersebut dimanfaatkan oleh Duryudana untuk dapat membunuhnya dengan cara halus. Drona dipaksa oleh Duryudana untuk menjerumuskan Bima yang sedang getol mencari ilmu kesempurnaan hidup. Oleh karena itu, Drona kemudian menyuruh Bima mencari berbagai persyaratan yang bersifat muskil. Tahap pertama, Bima disuruh mencari *kayu gung susuhing angin* di Hutan Tikbrasara

yang terletak di puncak Gunung Candramuka. Pada tahap ini Bima berhasil meruwat Bathara Indra dan Bathara Bayu yang terkena kutuk sehingga menjadi raksasa bernama Rukmuka dan Rukmakala. Sebagai ungkapan terima kasih kepada Bima, Bathara Indra memberikan hadiah berupa cincin *dru-indra*, sedangkan Bathara Bayu memberi tusuk *barga warastra*. Selain itu mereka juga memaknai kata *kayu gung susu hing angin*. Tahap kedua, Bima disuruh mencari *banyu suci perwita sari* di dasar Samudera Minangkabau. Pada tahap ini Bima setelah membunuh Naga Nabatnawa kemudian bertemu dengan Dewaruci. Dari Dewaruci ini Bima mendapatkan wejangan tentang ilmu kesempurnaan hidup. Kisah Bima dalam *lakon Déwaruci* pun berakhir sampai di sini.¹⁰⁴

Kisah Dewaruci, baik yang tertulis dalam karya sastra dengan berbagai versinya maupun yang tersajikan dalam *pakeliran*, hanya berakhir pada Bima kembali berkumpul dengan saudara-saudaranya.¹⁰⁵ Dengan demikian dapat dipastikan bahwa kisah

¹⁰⁴ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1995, 57–60; juga Tjabang Bagian Bahasa, *Kitab Dewarutji* (disadur dan diindonesiakan oleh Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudayaan Kementerian Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan di Jogjakarta, 1954); juga R. Tanojo, *Serat Dewarutji Kidung* (Sala: Toko Buku Peladjar, 1962); juga R.M.Ng. Poerbataraka, *Kapustakan Djawi* (Djakarta: Djambatan, 1964), 69–71, 140–142.

¹⁰⁵ Kisah tentang Dewaruci terdapat beberapa versi, antara lain: *Nawaruci* atau *Awaruci*, berbentuk prosa dengan bahasa Jawa Tengahan; *Dewaruci*, berbentuk *sekar ageng* dengan bahasa Jawa Tengahan; *Dewaruci*, tulisan Mpu Widayaka; *Serat Déwaruci*, berbentuk prosa,

yang tersaji dalam urutan ke-1 sampai dengan ke-6 pada *Banjaran Drona* tersebut adalah *sanggit* pribadi Nartasabda yang diciptakan secara khusus untuk menyambung antara *lakon Déwaruci* dan *lakon Bimasuci*.

Banjaran Drona karya Nartasabda secara tidak langsung juga mengungkap latar belakang keberadaan Drona di Kerajaan Hastina. Hal ini tersirat dalam cerita Drona kepada Kresna, Pandhawa, dan Kurawa (bagian akhir urutan ke-6). Disebutkan oleh Drona bahwa keberadaannya di Hastina atas permintaan Adipati Dhestharastra untuk mendidik Pandhawa dan Kurawa. Cerita tersebut bertolak dari *Mahābhārata* yang dikombinasi dengan versi pedalangan.

Menurut *Mahābhārata*, Drona sebelum ke Hastina terlebih dahulu melawat ke Pancala. Ia ingin menemui sahabatnya yang telah menjadi raja di Pancala bergelar Drupada. Kehadiran Drona di Pancala dicemooh oleh Drupada. Drona yang berpenampilan lusuh tidak diakui sebagai sahabatnya. Oleh karena itu, Drona

tulisan Kiai Yasadipura I pada tahun 1801; *Serat Déwåruci*, berbentuk *sekar ageng*, tulisan Kiai Yasadipura I pada tahun 1808; *Serat Déwaruci*, berbentuk *sekar ageng*, tulisan Kiai Yasadipura II atas perintah Susuhunan Paku Buwana V pada waktu masih menjadi putra mahkota (tanpa tahun); *Serat Déwaruci Jarwa*, berbentuk prosa dengan bahasa Jawa Baru, tulisan R. Tanaya (tanpa tahun); *Serat Déwaruci Kidung*, berbentuk *sekar macapat* dengan bahasa Jawa Baru, tulisan R. Tanaya yang diterbitkan pada tahun 1962. Lihat Tjabang Bagian Bahasa, 1954, 5; Poerbatjaraka, 1964, 69–71; Tanojo, 1962; S.P. Adhikara, *Unio Mystica Bima: Analisis Cerita Bimasuci Jasadipoera I* (Bandung: Penerbit ITB, 1984).

pun segera pergi sambil mengumpat bahwa pada suatu saat ia akan balas dendam kepada Drupada. Di tengah perjalanan ia melihat Pandhawa dan Kurawa sedang mengerumuni sebuah sumur. Mereka hendak mengambil bola (Jawa Kuna: *undi*) yang tercebur ke dalam sumur, tetapi tidak tahu caranya, sehingga hanya dapat memandangnya dari bibir sumur. Drona yang kebetulan lewat kemudian mengambilkannya dengan ilalang yang disambung-sambung. Karena kemampuannya itu maka ia kemudian diminta oleh Bisma untuk mendidik Pandhawa-Kurawa dalam hal keprajuritan. Setelah Pandhawa dan Kurawa dinyatakan mahir berperang, Drona kemudian menyuruh mereka untuk meringkus Drupada dalam keadaan hidup.¹⁰⁶

Menurut versi pedalangan, kedatangan Kumbayana (nama muda Drona) di Pancala dinilai kurang sopan oleh Gandamana, adik ipar Prabu Drupada. Ia dihajar habis-habisan sehingga seluruh tubuhnya rusak. Setelah itu ia dilempar hingga jatuh di Desa Sokalima, kemudian dirawat oleh penduduk dan diangkat menjadi sesepuh desa. Sejak saat itu ia berganti nama menjadi Drona. Pada suatu hari ia berjalan-jalan sampai di wilayah Kerajaan Hastina, melihat Pandhawa dan Kurawa sedang mengerumuni sumur berbisa. Putra Raja Hastina bersaudara itu

¹⁰⁶ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 171–187.

hendak mengambil *cupu manik* berisi minyak *tala* yang dilemparkan oleh Bratasena dan tercebur ke dalam sumur berbisa. Drona dengan jala yang terbuat dari rumput *kalanjana* berhasil mengambilkannya. Pandhawa–Kurawa kagum melihat kemahiran Drona, sehingga mereka ingin berguru kepadanya. Drona mau menerimanya asalkan mereka dapat meringkus Prabu Drupada dan Gandamana.¹⁰⁷

Kisah Bima sebagai guru Drona yang terungkap dalam *Banjaran Drona* karya Nartasabda (urutan ke-7) merupakan bagian kecil dari *lakon Bimasuci* yang telah disanggit oleh Nartasabda. Menurut versi pedalangan, *lakon Bimasuci* merupakan kelanjutan *lakon Dewaruci*; menceritakan Bima mengajarkan ilmu kesempurnaan hidup (Jawa: *sangkan paraning dumadi*) kepada umat manusia. Banyaknya orang yang berguru kepadanya sehingga menimbulkan keresahan hati Duryudana. Tindakan Bimasuci dianggap sebagai persiapan Wrekudara dalam rangka menghancurkan kekuasaan Duryudana. Oleh karena Drona dianggap paling bertanggung jawab terhadap keberhasilan Wrekudara dalam memperoleh ilmu kesempurnaan hidup—sebagaimana yang terungkap dalam *lakon Déwaruci*—maka Drona diminta untuk mengusirnya dari Arga Kelasa. Usaha Drona beserta

¹⁰⁷ Lihat Suryasaputra, Jilid I, 1995, 96–102.

Kurawa dapat digagalkan oleh Anoman, salah satu murid (Jawa: *cantrik*) Bimasuci.

Tindakan Bimasuci tersebut menurut Bathara Guru dianggap mendiskreditkan kedudukan para dewa. Oleh karena itu, Bathara Guru dan Naradha segera turun tangan untuk menjajagi kemampuan kebatinan Bimasuci. Bathara Guru tidak mampu mengungguli kemampuan Bimasuci, karena di dalam tubuh Bimasuci telah kerasukan Sang Hyang Wenang. Bahkan akhirnya Bathara Guru justru dituntut oleh Bimasuci untuk memindahkan arwah Pandhu dan Madrim (ayah kandung dan ibu tiri Wrekudara) dari neraka menuju surga.¹⁰⁸

Kisah Drona sebagai guru Arjuna dalam *Banjaran Drona* (urutan ke-8 sampai dengan ke-15) diilhami dari *lakon Palgunadi*, tetapi telah diubah *sanggitnya* oleh Nartasabda. Perubahan *sanggit* terletak pada penokohan Arjuna dan Aswatama. Dalam *lakon Palgunadi* pada umumnya (yang bersumber dari *Pustaka Raja Purwa*), tokoh yang hendak merebut Anggrahini dari tangan Palgunadi adalah Arjuna, sedangkan Aswatama adalah tokoh yang menyelamatkan Anggrahini dari tindakan asusila Arjuna. Pada akhir cerita, setelah Palgunadi mati dan Anggrahini bunuh diri, Arjuna yang tergila-gila kepada Anggrahini menggugat kepada

¹⁰⁸ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1995, 61–63.

Bathara Guru. Arjuna menginginkan agar Anggrahini dihidupkan kembali, tetapi ditolak oleh Bathara Guru. Selanjutnya Bathara Guru bersabda bahwa kelak Anggrahini akan menitis kepada Dewi Gandawati.¹⁰⁹

Kisah Palgunadi dalam versi pedalangan tersebut jauh berbeda dengan versi *Mahābhārata*. Dalam *Mahābhārata* disebutkan bahwa Ekalaya (Jawa Kuna: Ekalawya) adalah pemuda bangsa Nisadha (Jawa Kuna: Nisada) yang ingin berguru kepada Drona tetapi tidak diterima. Penolakan Drona didasarkan oleh dua hal: pertama, bangsa Nisadha rata-rata telah memiliki keterampilan memanah; dan kedua, bangsa Nisadha berkasta rendah. Jika Ekalaya diterima menjadi muridnya dikhawatirkan akan mengalahkan murid-murid yang lain terutama Arjuna. Sementara itu Drona telah berjanji kepada Bisma beserta Pandhawa dan Kurawa bahwa ia tidak akan menerima murid lain. Penolakan Drona ternyata justru menumbuhkan semangat Ekalaya untuk berlatih memanah. Di tengah hutan Ekalaya membuat arca mirip Drona. Setiap akan berlatih memanah ia selalu memuja dan meminta restu kepada arca tersebut. Tindakan itu menyebabkan ia lihai memanah. Pada suatu hari ketika Pandhawa berburu ke tengah hutan, anjing yang mengikuti Pandhawa dipanah oleh Ekalaya.

¹⁰⁹ Lihat Suryasaputra, Jilid VI, 1983, 9–11.

Tujuh buah panah Ekalaya tepat mengenai lidah anjing. Kejadian tersebut mengejutkan hati Arjuna, terlebih ketika Ekalaya mengaku sebagai murid kesayangan Drona. Peristiwa itu segera dilaporkan kepada Drona. Drona kemudian menemui Ekalaya dan menguji kesetiaannya: jika Ekalaya benar-benar mengakui Drona sebagai gurunya, ia diminta untuk mempersembahkan ibujari tangan kanannya. Permintaan Drona diturutinya dengan senang hati. Setelah ibujari tangan kanannya putus, kehebatannya memanah menjadi sangat berkurang. Ia kemudian pergi meninggalkan Drona.¹¹⁰

Pasca kematian Palgunadi terdapat jeda yang cukup panjang, karena Drona tidak berperan penting dalam sejumlah *lakon* yang lebih menitikberatkan pada episode kehidupan Pandhawa. Oleh karena itu, peristiwa tentang kekalahan Pandhawa dalam bermain dadu melawan Kurawa sampai dengan masa pengasingan di hutan dan penyamarannya di Negeri Wiratha hanya disajikan dalam bentuk cerita *pagedhongan* (urutan ke-16).

Episode biografi Drona selanjutnya baru ditampilkan lagi setelah ia menjadi panglima perang Kurawa dalam *Baratayuda Jayabinangun* (urutan ke-17). *Sanggit* tersebut didasarkan pada *lakon Drona Gugur* versi *Mahābhārata* yang dipadukan dengan

¹¹⁰ Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 174–176.

lakon Suluhan versi *Pustaka Raja Purwa*. Menurut *Mahābhārata*, *Baratayuda* pada hari ke-11 Drona diangkat sebagai panglima perang Kurawa menggantikan Bisma yang gugur di medan pertempuran pada hari ke-10. Selama lima hari ia menjadi panglima perang, banyak kesatria Pandhawa yang tewas. Pada hari ke-11 Satyajit (panglima perang Pancala), Wrika (putra Drupada), dan Satanika (putra Matswapati) mati di tangan Drona.¹¹¹ Pada hari ke-13 Abimanyu (Jawa Kuna: Abhimanyu) mati dikeroyok oleh Duryudana, Drona, Krepa, Karna, Aswatama, Jayadrata (Jawa Kuna: Jayadratha), Wrahatbala (Jawa Kuna: Brehatbala), dan Kartamarma (Jawa Kuna: Kretawarman). Pada hari ke-14 malam Gathutkaca mati tertembus lembing Wasewi milik Karna. Akhirnya pada hari ke-15 Drona mendengar berita bahwa Aswatama, putranya, mati di medan perang, sehingga ia sangat sedih. Padahal sesungguhnya yang mati bukan putra Drona, melainkan gajah kendaraan Raja Malawa yang juga bernama Aswatama. Pada saat Drona tidak berdaya, Trusthajumena yang membawa pedang segera menebas lehernya. Drona tewas di atas kereta.¹¹²

¹¹¹ Menurut *Bhāratayuddha* karya Mpu Sedah (1157) Bab XIX sloka 24, Drona juga menewaskan Raja Drupada dan Raja Matsya. Lihat Padmosoekotjo, Jilid III, 1982, 191; juga Zoetmulder, 1985, 328.

¹¹² Lihat Pendit, 1980, 253–290; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 87–114; Rajagopalachari, 2009, 354–424.

Menurut *Pustaka Raja Purwa*, kematian Drona berada dalam satu episode dengan kematian Burisrawa di pihak Kurawa dan Gathutkaca di pihak Pandhawa. Berawal dari kekecewaan Duryudana kepada Drona yang tidak dapat mewujudkan janjinya membunuh Puntadewa, Drona bersemadi di Hutan Kandhawa. Pada saat itu ia menerima kehadiran gurunya bernama Ramaparasu, yang selain memberi semangat kepada Drona, juga memberi pusaka Saramaruta. Selanjutnya Drona kembali maju ke medan perang, dikawal oleh Raja Madhendha Prabu Cedhaka yang mengendarai gajah Hesthitama. Trusthajumena yang memimpin pasukan Pandhawa berhasil membunuh Prabu Cedhaka beserta pasukannya. Meskipun demikian, ia tidak mampu menandingi kesaktian Drona. Oleh karena itu, Kresna kemudian berupaya mencari titik kelemahan Drona. Wrekudara diminta untuk membunuh gajah Hesthitama dan mengumumkannya bahwa Aswatama mati. Berita kematian Aswatama sampai di telinga Drona, sehingga ia bingung. Trusthajumena yang telah kerasukan arwah Palgunadi segera menghampiri Drona, menebas lehernya hingga putus. Drona gugur di medan pertempuran.¹¹³

Pertempuran Pandhawa melawan Kurawa pasca kematian Drona dan keadaan Negeri Hastina pasca *Baratayuda Jaya-*

¹¹³ Lihat Suryasaputra, Jilid VII, 1983, 7–10.

binangun oleh Nartasabda digambarkan melalui cerita *pagedhong-an* (urutan ke-18). Deskripsi yang sangat singkat itu tidak dapat memberi gambaran dari mana *sanggit* tersebut berpijak.

Peristiwa Pandhawa melakukan anjangsana ke desa-desa (urutan ke-19 sampai dengan ke-22), diilhami dari *lakon Pandhawa Puterpuja* tetapi telah diubah *sanggitnya* oleh Nartasabda. Perubahan *sanggit* terletak pada keikutsertaan Sembadra pada pengembaraan Pandhawa serta urutan peristiwa yang mereka hadapi selama perjalanan. Dalam *lakon Pandhawa Puterpuja*, pengembaraan Pandhawa diikuti oleh Kunthi, Drupadi, dan Kresna; sedangkan dalam *Banjaran Drona* karya Nartasabda, pengembaraan Pandhawa diikuti oleh Sembadra dan Kresna. Adapun perbedaan urutan peristiwa yang dihadapi oleh Pandhawa selama perjalanan dapat dilihat pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Perbandingan antara *lakon Pandhawa Puterpuja* dan bagian akhir *Banjaran Drona* karya Nartasabda.

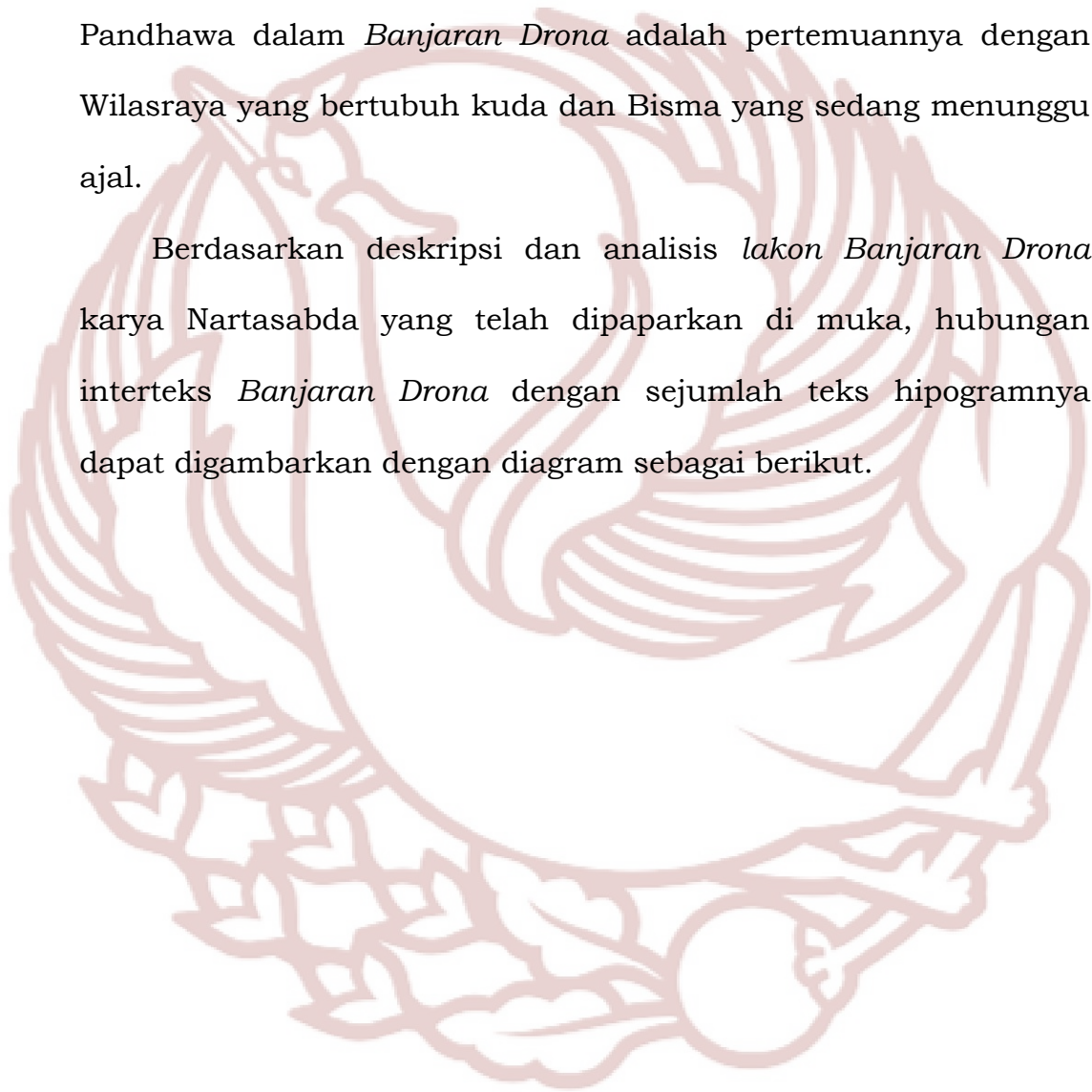
PANDHAWA PUTERPUJA		BANJARAN DRONA	
No	Urutan Peristiwa	No	Urutan Peristiwa
1.	Mereka bertemu dengan kuda berkepala manusia yang terjadi dari Ki Wilasraya bersama dengan kudanya.	1.	Mereka bertemu dengan Nyai Ruminta yang telah kehilangan keluarga berikut hartabendanya.
2.	Mereka bertemu dengan Nyai Ruminta yang telah kehilangan keluarga berikut hartabendanya.	2.	Mereka bertemu dengan Resi Anggira yang menjadi korban keganasan <i>Baratayuda Jayabinangun</i> .
3.	Mereka bertemu dengan Bekel Anggira yang kehilangan kedua kakinya karena terkena senjata pada saat mengikuti tuannya Prabu Bagadenta.	3.	Mereka mendengar ringkikan kuda jelmaan Pendeta Drona.
4.	Mereka bertemu dengan kuda dukun jelmaan Pendeta Drona.		
5.	Mereka membesuk Resi Bisma yang terkapar penuh dengan tancapan panah di sekujur tubuhnya.		

(Sumber: Suryasaputra, Jilid V, 1995, 92–96)

Urutan peristiwa yang dihadapi oleh Pandhawa selama pengembaraan pasca penyerahan tampuk kekuasaan Kerajaan Hastina dari Puntadewa kepada Parikesit sebenarnya tidak ada perbedaan yang mencolok antara *lakon Pandhawa Puterpuja* dan bagian akhir *Banjaran Drona* karya Nartasabda. Perbedaan hanya terletak pada jumlah peristiwa yang dihadapi. Pandhawa dalam

lakon Pandhawa Puterpuja menghadapi lima peristiwa memilukan, sedangkan dalam *Banjaran Drona* hanya menghadapi tiga peristiwa memilukan. Dua peristiwa yang tidak dihadapi Pandhawa dalam *Banjaran Drona* adalah pertemuannya dengan Wilasraya yang bertubuh kuda dan Bisma yang sedang menunggu ajal.

Berdasarkan deskripsi dan analisis *lakon Banjaran Drona* karya Nartasabda yang telah dipaparkan di muka, hubungan interteks *Banjaran Drona* dengan sejumlah teks hipogramnya dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.



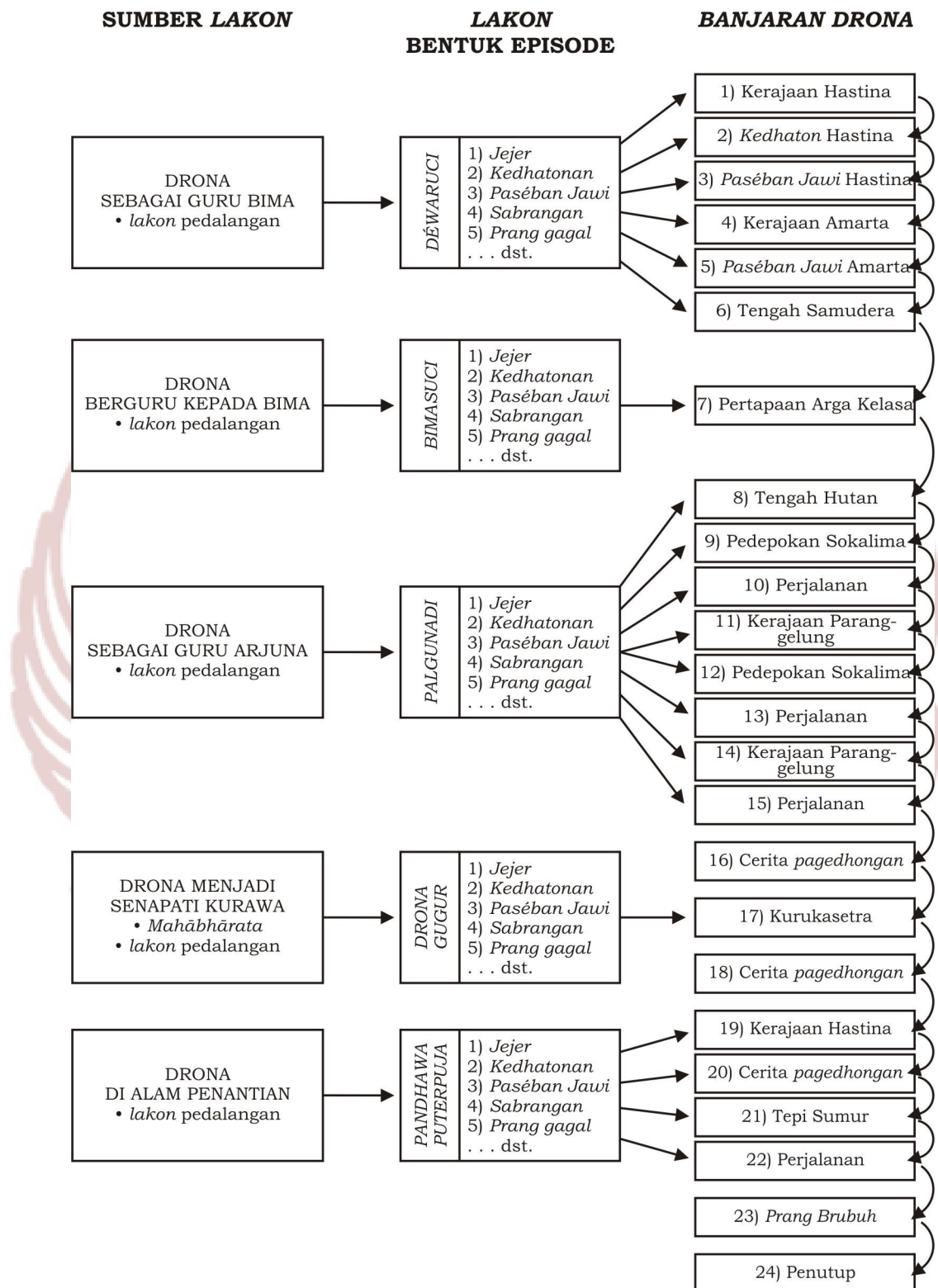


Diagram 13. Hubungan interteks lakon Banjaran Drona dengan sejumlah teks hipogramnya. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

c. Struktur adegan

Banjaran Drona meskipun merupakan sekumpulan episode yang *dibanjarkan*, tetapi pola adegannya mengacu struktur *lakon* konvensional pada umumnya, terdiri dari:

1. *Jejer* Kerajaan Hastina, diakhiri dengan *bedhol jejer*.
2. Adegan *Kedhaton* Hastina.
3. *Candhakan Paséban Jawi* Hastina, dilanjutkan *budhalan*.
4. Adegan *sabrang*: Kerajaan Amarta.
5. *Candhakan Paséban Jawi* Amarta.
6. *Candhakan* Tengah Samudera, dilanjutkan *prang gagal*: Setyaki melawan para Kurawa.
7. Adegan *sanga sepisan*: Pertapaan Arga Kelasa.
8. Adegan *sintrèn*: Tengah Hutan, dilanjutkan *prang sampak tanggung*: Arjuna melawan Palgunadi.
9. *Candhakan* Pedepokan Sokalima.
10. *Candhakan* Perjalanan.
11. *Candhakan* Kerajaan Paranggelung.
12. Adegan *manyura sepisan*: Pedepokan Sokalima.
13. *Prang manyura sepisan*: Aswatama melawan Arjuna.
14. *Candhakan* Paranggelung.
15. *Prang manyura pindho*: Palgunadi melawan Arjuna, diakhiri dengan kematian Palgunadi oleh Drona.

16. *Prang brubuh I*: Raja Malawa dibunuh oleh Wrekudara; Drona dibunuh oleh Trusthajumena.
17. Adegan *manyura pindho*: Kerajaan Hastina.
18. *Candhakan* Perjalanan: pertemuan Pandhawa dengan Nyai Ruminta, pertemuan Pandhawa dengan Resi Anggira, dan pertemuan Pandhawa dengan arwah Drona yang menjelma menjadi kuda.
19. *Prang brubuh II*: Abramarkata melawan Sasikirana, yang diakhiri dengan kematian Abramarkata.
20. *Candhakan* Penutup, diakhiri *tanceb kayon*.

Banjaran Drona meskipun masuk dalam kategori *banjaran jugag*, jumlah adegannya justru lebih banyak daripada *Banjaran Bisma* yang masuk dalam kategori *banjaran wantah* (bandingkan Diagram 13 dengan Diagram 6). Hal itu disebabkan oleh tiga hal sebagai berikut. Pertama, jumlah episode *Banjaran Drona* lebih banyak daripada *Banjaran Bisma* (5 dibanding 4). Kedua, tidak adanya reduksi ‘adegan yang tidak perlu ditampilkan’, misalnya *Kedhaton Hastina*, *Paséban Jawi Hastina*, *Paséban Jawi Amarta*, dan *prang brubuh II*. Ketiga, kurang difungsikannya cerita *pagedhongan*, terutama dalam episode III (Drona sebagai guru Arjuna). Bahkan dalam episode III terdapat pengulangan dua adegan: Pedepokan Sokalima dan Kerajaan Paranggelung, masing-

masing ditampilkan dua kali. Penataan adegan *Banjaran Drona* pada episode III tersebut cenderung bersifat linier, tidak disanggit secara kausalistik.

d. Penokohan

Banjaran Drona sebagai sebuah struktur *lakon banjaran* dapat memenuhi kriteria *mulih* dan *tutug*, tetapi kurang memenuhi kriteria *kempel*. Kriteria *mulih* tercermin pada terselesaikannya permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh Drona, baik sebagai guru Bima, pada saat berguru kepada Bima, sebagai guru Arjuna, sebagai panglima perang Kurawa, maupun pada saat berada di alam penantian. Kriteria *tutug* tercermin pada terselesaikannya kisah perjalanan hidup Drona, sejak menjadi guru Bima dan Arjuna sampai dengan kematiannya.

Kriteria *kempel* kurang terpenuhi, karena terlalu banyak tokoh yang ditampilkan tetapi justru kurang mendukung peran Drona sebagai tokoh utama. Dalam *Banjaran Drona* ini terdapat dua lapis tokoh pendukung. Tokoh-tokoh pendukung lapis pertama terdiri dari Bima, Arjuna, Palgunadi, dan Anggrahini. Tokoh-tokoh pendukung lapis kedua terdiri dari Duryudana dan Sangkuni. Adapun tokoh antagonis dalam *lakon* ini adalah Trusthajumena dan sekaligus Palgunadi. Selain itu, terdapat tokoh-tokoh yang sama sekali tidak berhubungan dengan peran

Drona, meliputi: Anoman, Bathara Guru, Naradha, Sembadra, Nyai Ruminta, Anggira, dan Kresna. Anoman, Bathara Guru, Naradha, Anggira, dan Kresna justru sebagai tokoh pendukung pemampilan Bima (tokoh pendukung Drona lapis pertama); Nyai Ruminta dan Bima sebagai tokoh pendukung penampilan Sembadra yang merupakan istri Arjuna. Peran Aswatama dalam lakon ini juga ambiguitas; pada satu sisi mendukung penampilan Drona, tetapi pada sisi lain mendukung penampilan Palgunadi yang berkonflik dengan Arjuna. Hubungan antar-tokoh tersebut dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

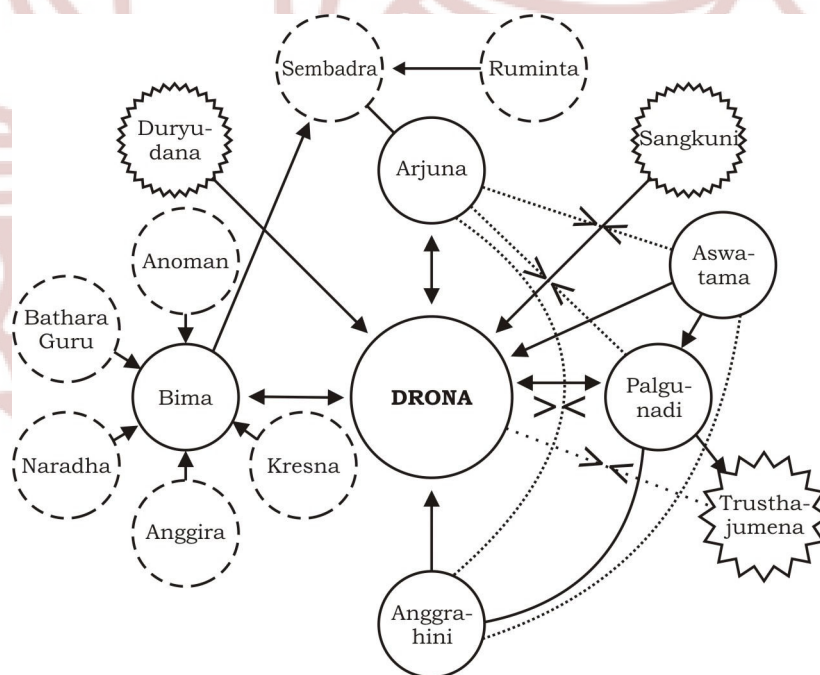


Diagram 14. Hubungan antar-tokoh dalam lakon *Banjaran Drona* karya Nartasabda. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Keterangan: → : tokoh satu mendukung tokoh yang lain.

— : tokoh satu berhubungan dengan tokoh yang lain.

>< : tokoh satu terjadi konflik dengan tokoh yang lain.

Berdasarkan Diagram 14, *sanggit lakon Banjaran Drona* kurang terfokus pada tokoh Drona. Dalam *lakon* tersebut terdapat dua tokoh lain yang mempunyai peran cukup dominan, yakni Wrekudara (terungkap dalam episode I dan episode II) dan Palgunadi (terungkap dalam episode III). Dalam episode I dan episode II Drona justru terkesan sebagai tokoh pendukung peran Bima, sedangkan dalam episode III Drona sebagai tokoh pendukung peran Palgunadi. Bahkan dalam *lakon Banjaran Drona* tersebut cenderung didominasi oleh episode kehidupan Palgunadi (bandingkan episode III dengan episode-episode yang lain dalam Diagram 13), sedangkan latar belakang kehidupan Drona justru tidak terungkap sama sekali. Hal itu berbeda dengan *sanggit Nartasabda* dalam *lakon Banjaran Bisma*, pusat *garapan* pada tokoh utama yakni Bisma.

e. Tema dan amanat

Kisah perjalanan hidup tokoh Drona dalam *lakon* ini tampak sejak Drona menjadi guru Pandhawa dan Kurawa sampai dengan akhir hayatnya. Drona sebagai guru menduduki posisi yang serba sulit. Pada satu sisi ia hidup di bawah tekanan kekuasaan Duryudana (Kurawa), tetapi pada sisi lain ia sangat menyayangi Pandhawa yang setia dan patuh kepadanya. Oleh karena itu pada saat Bima mengarungi samudera untuk mencari *tirta perwita*

mahening suci, yang sesungguhnya merupakan tipu daya Drona—atas desakan Duryudana (Kurawa)—untuk dapat membunuh Bima, Drona sangat mengkhawatirkan keselamatannya. Drona pun akhirnya ikut terjun ke dalam samudera. Beruntung nyawa Drona dapat diselamatkan oleh Bima, bahkan akhirnya Drona mendapatkan ilmu kesempurnaan hidup dari Bima yang pada saat itu telah hidup sebagai brahmana bergelar Begawan Bimasuci.

Kasih sayang Drona kepada Pandhawa terutama Arjuna sangat tampak ketika pada suatu saat muncul seseorang yang bernama Palgunadi mengaku sebagai muridnya. Bahkan kehebatan memanah Palgunadi mampu mengalahkan kelihaian memanah Arjuna. Oleh karena itu, Drona segera turun tangan. Ibujari Palgunadi dipenggal kemudian ditempelkan di telapak tangan kanan Arjuna, sehingga Palgunadi tidak lagi mampu memanah. Karena tindakannya itu tidak menyebabkan kematian Palgunadi, maka Drona segera mengatur strategi pembunuhan bagi Palgunadi. Palgunadi yang dinilai sangat setia dan berbakti kepadanya dimanfaatkan dalam sebuah tipu daya. Drona meminta agar Palgunadi menyerahkan *sesotya maniking ampal* kepadanya, dengan maksud hendak dibersihkan (Jawa: *dijamasi*) bersama-sama dengan seluruh pusaka para murid Drona. Tanpa menaruh curiga Palgunadi segera melepas *sesotya maniking ampal*

dari jari manisnya, tetapi karena tidak berhasil maka Drona kemudian memenggal jari manis Palgunadi hingga putus. Seketika itu pula Palgunadi mati.

Sikap Drona sebagai guru yang ‘berat sebelah’ (Jawa: *emban cindhé emban siladan*) tersebut menuai akibatnya sejak ia tampil sebagai panglima perang Kurawa dalam *Baratayuda*. Di dalam perang besar tersebut Drona mati dipenggal lehernya oleh Trushajumena yang pada saat itu telah dirasuki oleh arwah Palgunadi. Selanjutnya arwah Drona tidak dapat menuju ke alam baka, tetapi bergentayangan dan menjelma menjadi seekor kuda. Ia baru dapat mati dengan sempurna setelah mendapat pertolongan Bima, salah satu murid kesayangannya.

Berdasarkan kisah perjalanan hidup, sikap, dan tindakan Drona sejak menjadi guru Pandhawa dan Kurawa sampai dengan kematiannya, dapat dipahami bahwa *lakon Banjaran Drona* tersebut bertemakan “Menabur Angin Menuai Badai” (Jawa: *ngundhuh wohing panggawé*; JK: *karmaphala*). Adapun amanatnya adalah, bahwa ketidakadilan seseorang di dalam berbuat sesuatu kepada dua pihak yang saling bersaing, dapat berakibat melukai orang lain dan dirinya sendiri.

3. Perbandingan *Sanggit*

Lakon Banjaran Gathutkaca dan *Banjaran Drona* meskipun sama-sama merupakan *banjaran jugag* tetapi mempunyai karakter berbeda. *Banjaran jugag* yang dimulai dari kelahiran sampai dengan masa dewasa tokoh utama mempunyai relativitas *sanggit* lebih banyak daripada *banjaran jugag* yang dimulai dari masa dewasa sampai dengan kematian tokoh utama, karena dapat diakhiri di episode mana saja. Misalnya *lakon Banjaran Gathutkaca*, dapat diakhiri pada saat penobatan Gathutkaca sebagai Raja Pringgadani, pada perkawinan Gathutkaca dengan Pregiwa, atau pada saat Gathutkaca berebut tapal batas dengan Bomanarakasura.

Sanggit banjaran jugag yang dimulai dari masa dewasa sampai dengan kematian tokoh utama lebih bersifat absolut, karena harus berakhir pada kematian tokoh yang dibiografikan. *Banjaran jugag* jenis kedua ini tidak dapat diselesaikan di sembarang episode seperti *banjaran jugag* jenis pertama. Oleh karena itu, episode yang disajikan dalam *banjaran jugag* jenis kedua ini cenderung lebih banyak daripada episode yang disajikan dalam *banjaran jugag* jenis pertama (bandingkan Diagram 13 dan Diagram 11). Meskipun demikian, sedikit banyaknya episode yang disajikan tidak berpengaruh signifikan terhadap durasi *pakeliran*,

karena panjang pendeknya durasi *pakeliran* juga bergantung pada isi atau pesan yang disampaikan.

**C. *Banjaran Kalajaya: Banjaran Drupadi*
Karya Manteb Soedharsono**

Banjaran kalajaya yang dijadikan materi kajian pada subbab ini hanya terdiri dari satu *lakon*, yakni *Banjaran Drupadi* atau *Sejatiné Drupadi*, karya Manteb Soedharsono (2009). *Lakon* ini menceritakan biografi Drupadi sejak perkawinannya dengan Puntadewa sampai dengan ia melepas nazar berkeramas darah Dursasana dalam *Baratayuda Jayabinangun*.

1. Ringkasan *Lakon*

Ringkasan *lakon Banjaran Drupadi* karya Manteb Soedharsono dapat diuraikan sebagai berikut.

1. *Pambuka*

Tokoh wayang: Gandamana, Kurupati, Sangkuni, dan Kartamarma.

Gandamana mengadakan sayembara: siapa pun yang dapat mengalahkan dirinya berhak menjadi suami Drupadi, kemenakannya. Banyak raja dan kesatria yang mengikuti sayembara tetapi tidak ada satu pun yang mampu melawan kesaktiannya.

Kurupati yang diantar oleh Harya Sangkuni beserta Kurawa bermaksud mengikuti sayembara. Oleh karena itu, mereka dipersilakan memasuki arena pertandingan. Kurawa satu per satu berperang melawan Gandamana, tetapi tidak ada satu pun yang mampu mengalahkannya.

2. Adegan Kerajaan Pancala

Tokoh wayang: Drupada, Gandamana, Trusthaketu, Dumya, Puntadewa, Bratasena, Premadi, Petruk, dan Bagong.

Prabu Drupada merisaukan tindakan Gandamana yang mengadakan sayembara perang dalam rangka menentukan jodoh bagi Drupadi. Menurut Drupada, tindakan Gandamana tersebut dapat menyebabkan Drupadi sulit mendapatkan jodoh, karena tidak akan ada orang yang mampu mengalahkannya.

Pendapat Drupada tersebut disanggah oleh Gandamana. Ia berpendapat bahwa dengan diadakan sayembara perang, Drupadi kelak akan mendapatkan suami yang sakti dan benar-benar mencintainya. Sebab, hanya lelaki yang benar-benar mencintainya yang mau berkorban untuk mendapatkan pasangan hidupnya. Selain itu, Gandamana berkeyakinan bahwa di atas langit masih ada langit. Artinya,

betapa pun kesaktian seseorang, pada suatu saat pasti akan terkalahkan oleh orang lain.

Pada saat pembicaraan sedang berlangsung, tiba-tiba Resi Dumya datang bersama dengan Puntadewa, Bratasena, Premadi, Petruk, dan Bagong. Dumya mengaku berasal dari Hutan Ekacakra. Ketiga pemuda yang menyertai diperkenalkan sebagai anak-anaknya, masing-masing bernama Resi Kangka, Resi Bilawa, dan Resi Suparta. Kedatangannya bermaksud melamar Drupadi untuk dikawinkan dengan Kangka. Sebagai emas kawin ia persembahkan hasil bumi Ekacakra.

Tindakan Dumya tersebut dianggap oleh Drupada melecehkan harkat dan martabatnya. Ia tidak akan mengizinkan putrinya diperistri oleh kaum brahmana, yang keadaannya tidak sebanding dengan kaum kesatria. Oleh karena itu, Dumya beserta ketiga anaknya diminta segera pergi meninggalkan istana, dengan membawa pulang hasil bumi yang telah dipersembahkan kepadanya. Dumya, Puntadewa, Bratasena, Premadi, Petruk, dan Bagong segera mohon diri.

Drupadi datang menghadap kepada Drupada. Ia menyayangkan tindakan ayahandanya yang telah merendahkan martabat sesama hidup. Menurut Drupadi, tindakan paman-nya Gandamana justru membuka kesempatan kepada siapa

pun untuk mengikuti sayembara perang tanpa pandang bulu. Ucapan Drupadi mampu menyadarkan ayahandanya agar tidak bertindak semena-mena kepada sesama hidup. Drupada setelah menyesali perbuatannya kemudian memerintahkan kepada Gandamana untuk mencegah kepergian Dumya beserta anak-anaknya.

3. *Candhakan Kedhaton Pancala*

Tokoh wayang: Cangik dan Limbuk.

Cangik dan Limbuk setelah menyambut kepulangan Drupada dan Drupadi kemudian bersenda-gurau dan menyajikan beberapa *lelagon*.

4. *Candhakan Luar Istana*

Tokoh wayang: Dumya, Puntadewa, Bratasena, Premadi, dan Gandamana.

Dumya menasihati kepada Kangka agar tabah menerima cobaan hidup. Beberapa saat kemudian Gandamana datang kepada mereka, mengatakan bahwa ia telah mengetahui jatidiri para brahmana yang datang ke Istana Pancala. Gandamana sangat mengharapkan Puntadewa dapat menjadi suami Drupadi. Oleh karena itu, dengan siapa pun ia bertanding, baik Bratasena maupun Arjuna, Gandamana akan mengalah demi kemenangan Pandhawa.

Bratasena merasa tersinggung oleh ucapan Gandamana yang terkesan melecehkan kesaktiannya. Ia meminta kepada Gandamana agar tidak membedakan peserta satu dan yang lain. Ia tidak mau menerima kemenangan jika ternyata hal itu hanya didapat dari belas kasih Gandamana. Gandamana pun akhirnya memahami maksud Bratasena.

Peperangan Bratasena dengan Gandamana berlangsung seru. Kesaktian Gandamana sulit terkalahkan. Akhirnya Bratasena menendang pelipis Gandamana sehingga Gandamana tersungkur tidak sadarkan diri. Setelah sadar, Gandamana sangat marah kepada Bratasena, maka kemudian menghajarnya dengan kekuatan *Aji Ungkal Bener* dan *Bandung Bandawasa*. Bratasena ditendang, setelah jatuh kemudian dihipit dengan kedua lengannya. Bratasena mengerang kesakitan; memanggil semua saudaranya, ibunya, dan almarhum ayahnya.

Konon, ketika Bratasena memanggil nama ayahnya, Gandamana teringat pada budi baik almarhum Prabu Pandhu yang telah banyak mengajarkan ilmu kesaktian kepadanya. Oleh karena itu, tanpa disadari kekuatan Gandamana semakin berkurang. Bratasena segera menguras seluruh kekuatannya untuk dapat melepaskan diri dari himpitan

Gandamana. Pada saat itu tanpa disadari kuku *pancanaka* milik Bratasena merobek dada Gandamana. Gandamana pun terkapar, mengerang kesakitan. Bratasena menyesali perbuatannya, dan Gandamana pun memaafkan.

Gandamana sebelum meninggal memberikan kalung *robhyong mustikaning warih* peninggalan Pandhu kepada Puntadewa, *Aji Sèpi Angin* kepada Premadi, *Aji Bandung Bandawasa* dan *Ungkar Bener* kepada Bratasena. Ia berpesan agar ajian tersebut digunakan untuk berbuat kebaikan kepada sesama hidup serta untuk menjaga ketenteraman dunia. Gandamana kemudian meninggal.

Drupada dan Drupadi datang, memberikan penghormatan kepada mayat Gandamana. Mereka mengikhlaskan kematian Gandamana. Selanjutnya Drupada menyerahkan Drupadi kepada Puntadewa untuk diperistri.

5. Cerita *Pagedhongan*

Setelah Puntadewa mengawini Drupadi, Pandhawa membuka Hutan Mertani. Di situ mereka menerima anugerah berupa sebuah kerajaan bernama Indraprastha, yang konon merupakan kerajaan Bathara Indra ketika berada di Hutan Mertani. Setelah Pandhawa mendapatkan kebahagiaan serta mampu mengundang raja seratus negara, Raja Hastina Prabu

Duryudana merasa iri, terlebih pada masa lalu ia gagal mengawini Dewi Drupadi.



Gambar 16. Dewi Drupadi menjadi istri Puntadewa.
(Foto: Sugeng Nugroho)

6. Adegan Kerajaan Hastina

Tokoh wayang: Duryudana, Drona, Karna, Sangkuni, dan Bisma.

Prabu Duryudana meminta pendapat para sesepuh berkaitan dengan rencananya mengundang Pandhawa untuk diajak bermain dadu. Permainan itu dilakukan semata-mata untuk mengungkapkan kegembiraannya karena Pandhawa telah berhasil mengadakan *Sesaji Raja Suya*. Bisma tidak

menyetujui rencana tersebut, karena permainan dadu merupakan perjudian yang dapat mengakibatkan kesengsaraan.

Pendapat Bisma dibantah oleh Sangkuni bahwa permainan dadu bukan perjudian. Menurut Sangkuni, Bisma sebagai sesepuh tidak berhak membatalkan rencana Kurawa, karena hal itu sudah menjadi keputusan Raja Hastina bersama dengan patihnya. Bisma setelah mendengar pernyataan Sangkuni segera meninggalkan persidangan.

Drona dan Karna juga menyatakan tidak mendukung keinginan Duryudana. Menurut Karna, jika Duryudana ingin mengalahkan Pandhawa hendaknya dilakukan dengan cara kesatria, yakni melalui peperangan, bukan melalui perjudian. Jika Duryudana dan Sangkuni tetap pada pendiriannya, mereka memilih meninggalkan persidangan.

Sepeninggal Drona dan Karna, Pandhawa beserta Drupadi datang memenuhi undangan Duryudana. Mereka sebagai saudara muda akan menuruti ajakannya. Selanjutnya Duryudana memerintahkan kepada Sangkuni untuk menyiapkan dadu, dan permainan pun dimulai.

Sangkuni bertindak sebagai pengocok dadu. Puntadewa dan Duryudana diminta menebak jumlah mata dadu yang posisinya berada di atas. Duryudana menetapkan taruhan

yang pertama sebesar lima ratus ribu dinar. Puntadewa menyetujui. Selanjutnya Sangkuni mengocok dadu. Duryudana menebak titik enam, sedangkan Puntadewa menebak titik satu. Setelah tutup dadu dibuka, mata dadu yang berposisi di atas adalah titik satu. Dengan demikian, berarti Puntadewa menang. Duryudana dengan perasaan kecewa memerintahkan kepada Dursasana untuk mengambil uang sebesar lima ratus ribu dinar.

Puntadewa menolak uang taruhan Duryudana. Ia menyarankan agar uang tersebut diberikan kepada fakir miskin dan rakyat Hastina yang sedang terkena bencana. Duryudana kemudian memerintahkan kepada Dursasana untuk membagikannya kepada fakir miskin dan rakyat Hastina yang sedang terkena bencana.

Duryudana kemudian menetapkan taruhan yang kedua, berupa tiga peti emas berlian. Puntadewa meskipun dicegah oleh Drupadi tetap menyetujuinya. Selanjutnya Sangkuni mengocok dadu. Puntadewa menebak titik tiga, sedangkan Duryudana menebak titik lima. Setelah tutup dadu dibuka, ternyata pemenangnya adalah Puntadewa.

Puntadewa meskipun menang tetapi tidak mau menerima emas berlian yang menjadi taruhan. Ia mengusulkan

agar barang-barang tersebut diberikan kepada rakyat Hastina yang membutuhkan. Duryudana dengan nada kasar segera memerintahkan kepada Dursasana untuk membagikannya kepada rakyat Hastina. Selanjutnya Duryudana dengan hati dongkol memutuskan permainan berikutnya sebagai permainan yang terakhir. Ia mempertaruhkan kerajaan beserta seluruh isinya. Tantangan Duryudana ini disetujui oleh Puntadewa.

Drupadi terkejut mendengar keputusan Puntadewa. Ia menyarankan kepada Puntadewa agar mengurungkan niatnya mempertaruhkan Kerajaan Indraprastha. Menurut Drupadi, Kerajaan Indraprastha bukan hanya milik Puntadewa bersaudara, melainkan milik seluruh rakyat Indraprastha. Oleh karena itu, jika Pandhawa kalah dalam permainan dadu, berarti rakyat Indraprastha yang akan menanggung penderitaan.

Puntadewa tetap pada pendiriannya. Ia berpendapat, bahwa apa yang terjadi harus dijalani. Keputusan Puntadewa ini disambut gembira oleh Duryudana. Oleh karena itu, Duryudana kemudian meningkatkan taruhan: siapa yang kalah harus menjalani hidup sebagai orang buangan di Hutan Kamyaka selama dua belas tahun, ditambah satu tahun ber-

sembunyi di sebuah kota kerajaan. Apabila persembunyiannya diketahui pihak lawan, meskipun hanya kurang satu hari, mereka harus mengulangi hidup sebagai orang buangan selama dua belas tahun. Puntadewa pun menyetujui. Selanjutnya Sangkuni mengocok dadu.

Duryudana menebak titik enam, sedangkan Puntadewa menebak titik empat. Sangkuni kemudian membuka tutup dadu secara pelan-pelan. Setelah ia melihat bahwa mata dadu yang berposisi di atas adalah titik empat, maka untuk memenangkan tebakan Duryudana ia hentakkan jari tengahnya ke dalam tutup dadu, sehingga mata dadu berubah posisi menjadi titik enam.

Duryudana dengan suara lantang menyatakan kemenangannya dirinya kepada Pandhawa. Ia memerintahkan kepada Pandhawa untuk segera meninggalkan Kerajaan Indraprastha. Sangkuni juga mengingatkan terhadap isi perjanjian bahwa yang dipertaruhkan adalah kerajaan beserta seluruh isinya. Oleh karena Drupadi juga merupakan salah satu isi Kerajaan Indraprastha, maka mulai saat itu Drupadi menjadi hak milik Duryudana. Duryudana pun menyetujui.

Dursasana menyambut gembira pada keputusan tersebut. Ia menari kegirangan dan berusaha melecehkan

Drupadi di hadapan umum. Dengan suara lantang ia menyatakan bahwa Drupadi telah menjadi hak milik Kurawa, sehingga Pandhawa tidak berhak untuk melindunginya. Mereka diperintahkan segera meninggalkan Kerajaan Indra-prastha dan hidup di tengah hutan selama dua belas tahun. Wrekudara dan Arjuna mendengar ucapan Dursasana tidak dapat berbuat apa pun, karena secara hukum perjanjian mereka telah kalah.

Dursasana serasa mendapatkan kesempatan untuk melecehkan Drupadi. Ia bertindak paksa memondong Drupadi serta mempermalukannya di muka umum tanpa menaruh belas kasihan. Ia bahkan berusaha melucuti kain penutup dada Drupadi. Pandhawa hanya dapat terpana melihat tindakan Dursasana. Mereka tidak dapat berbuat apa pun untuk melindungi keselamatan Drupadi.

Konon, Bathara Darma segera turun ke dunia untuk melindungi keselamatan Drupadi. Seketika itu pula kain penutup dada Drupadi yang ditarik oleh Dursasana tidak ada habisnya, sehingga Dursasana merasa kewalahan. Oleh karena itu, untuk meluapkan emosinya ia menarik sanggul Drupadi sehingga terurai. Wrekudara melihat kejadian tersebut sangat marah sekaligus kecewa kepada Puntadewa

yang tidak dapat melindungi seorang istri. Ia tidak dapat menerima alasan apa pun dari Puntadewa, bahkan kemudian pergi meninggalkan mereka.

Drupadi yang dipermalukan oleh Dursasana segera menyatakan sumpah: ia tidak akan menyanggul rambutnya sebelum berkeramas dengan darah Dursasana. Kutukan tersebut tidak dipedulikan oleh Dursasana. Dursasana justru menghardik Pandhawa dan Drupadi untuk segera meninggalkan kerajaan. Bahkan Sangkuni melarang Pandhawa dan Drupadi singgah ke Indraprastha terlebih dahulu; mereka diperintahkan segera menuju Hutan Kamyaka tanpa membawa serta barang apa pun kecuali pakaian yang dikenakan. Pandhawa dan Drupadi dengan wajah sayu meninggalkan tempat.

Duryudana merasa lega dapat mengalahkan sekaligus mempermalukan Pandhawa dan Drupadi. Meskipun demikian, Sangkuni masih akan berupaya mencelakakan mereka.

7. *Candhakan Perjalanan*

Tokoh wayang: Sangkuni dan Kirmina.

Sangkuni menyuruh Prabu Kirmina untuk membalas dendam kepada Pandhawa terutama Wrekudara yang telah membunuh Prabu Baka, ayah Kirmina. Kirmina me-

nyanggupi. Kirmina segera menghadang perjalanan Wrekudara, sehingga terjadi perkelahian seru dengannya. Kirmina akhirnya mati diinjak-injak oleh Wrekudara.

Sepeninggal Kirmina, Wrekudara masih marah kepada Puntadewa. Ia tidak mau bertatap muka dengan kakaknya. Ia mengaku kecewa kepada Puntadewa yang telah menyebabkan Pandhawa dan Drupadi menderita. Dengan menyebutkan nama kakek dan ayahnya (Abiyasa dan almarhum Pandhu) ia lebih baik mati daripada harus menanggung beban penderitaan. Puntadewa mendengar pernyataan Wrekudara segera menasihatinya, bahwa keinginan mati Wrekudara merupakan perbuatan terkutuk, karena berarti tidak percaya kepada takdir. Puntadewa juga mengingatkan tentang kesepakatan Pandhawa bahwa hidup atau mati, gembira ataupun susah harus dipikul bersama-sama. Akhirnya Wrekudara dapat menerima kenyataan yang dihadapi.

8. Cerita *Pagedhongan*

Pandhawa telah hidup di tengah Hutan Kamyaka. Berbagai cobaan hidup dijalannya dengan ikhlas. Semua yang dialami diserahkan kepada kekuasaan-Nya. Konon, setelah genap dua belas tahun mereka hidup di tengah hutan kemudian melakukan penyamaran di Negeri Wiratha. Puntadewa

dewa menjadi lurah pasar, dengan nama samaran Kangka. Wrekudara menjadi tukang jagal atau penyembelih hewan, dengan nama samaran Bilawa. Arjuna menjadi guru tari dan karawitan, dengan nama samaran Wrihatnala. Nakula dan Sadewa menjadi gembala dan petani, dengan nama samaran Damagranti dan Tantripala. Drupadi menjadi dayang-dayang di Keputrian Wiratha, dengan nama samaran Emban Salindri.

9. Adegan Kerajaan Wiratha

Tokoh wayang: Matswapati, Kincaka, Rupakenca, Seta, dan Bilawa.

Prabu Matswapati meminta penjelasan Kincaka dan Rupakenca tentang pertunjukan yang akan mereka rencanakan. Dijawab oleh Kincaka bahwa ia ingin mengadakan pertunjukan adu manusia. Keinginan Kincaka ini langsung ditolak oleh Matswapati, karena hal itu merupakan perbuatan melanggar hukum sekaligus melanggar nilai-nilai kemanusiaan. Selanjutnya Kincaka berargumentasi bahwa keinginannya itu semata-mata untuk menunjukkan kepada dunia tentang kehebatan Rajamala sebagai panglima perang Wiratha. Oleh karena itu, ia berharap kepada Matswapati agar segera disiapkan lawan yang tangguh untuk menandingi kesaktian Rajamala. Matswapati tidak dapat menolak ke-

inginan Kincaka. Selanjutnya Kincaka dan Rupakenca segera mohon diri untuk menyiapkan arena pertandingan.

Seta datang bersama dengan Bilawa, kemudian memperkenalkannya kepada Matswapati bahwa Bilawa inilah yang akan dijadikan jago untuk menandingi Rajamala. Ia menemukan Bilawa berdasarkan informasi Kangka.

Matswapati terpana melihat Bilawa yang tidak menunjukkan sopan santun kepadanya. Ia sangat terkejut ketika Bilawa menyatakan bahwa ia tidak mau dijagokan jika pertandingannya nanti mengandung unsur perjudian. Oleh karena itu, Matswapati kemudian menjelaskan bahwa pertandingan ini semata-mata untuk menentukan nasib negara dan bangsa Wiratha. Tegak-condongnya Kerajaan Wiratha akan sangat bergantung pada berhasil tidaknya Bilawa mengalahkan Rajamala. Jika Bilawa kalah maka Matswapati sekeluarga berikut para punggawanya akan diperbudak oleh Kincaka bersaudara.

Bilawa menyatakan siap menjadi jago Matswapati dengan dua syarat. Pertama, Matswapati sekeluarga harus mendukung dengan panjatan doa kepada Tuhan. Kedua, jika ia menang, Matswapati harus merayakannya bersama rakyat Wiratha dalam bentuk tasyakuran serta bersedekah kepada

fakir miskin. Matswapati menyanggupi permintaan Bilawa. Selanjutnya Bilawa diantar oleh Seta menuju arena pertandingan.

10. *Candhakan Arena Pertandingan*

Tokoh wayang: Seta, Wratsangka, dan Bilawa berhadapan dengan Kincaka, Rupakenca, dan Rajamala.

Bilawa setelah diperkenalkan oleh Seta sebagai jago Kerajaan Wiratha, Kincaka kemudian menetapkan taruhan: jika Bilawa kalah, Kerajaan Wiratha menjadi milik Kincaka. Semula Seta tidak berani mengambil sikap, tetapi kemudian didesak oleh Bilawa agar menyetujui. Oleh karena itu, pertandingan pun segera dimulai.

Bilawa berperang melawan Rajamala. Bilawa dipukul dengan gada oleh Rajamala, Bilawa tersungkur. Bilawa kemudian meminta kepada Seta untuk mengambil gada miliknya yang disandarkan di beringin kurung Alun-alun Wiratha. Seta terpana melihat gada milik Bilawa yang sangat tinggi dan besar. Seta dan Wratsangka berusaha mengangkatnya tetapi tidak kuat. Akhirnya Bilawa sendiri yang mengambil gada tersebut.

Bilawa kembali bertanding dengan Rajamala; mereka sama-sama membawa gada. Setelah gada mereka sama-sama

dibuang, Bilawa berhasil membunuh Rajamala dengan kuku *pancanaka*. Kincaka dan Rupakenca berusaha menghidupkannya kembali dengan menyiramkan air Sendang Watari, tetapi ternyata Rajamala tidak dapat hidup.¹¹⁴ Rupakenca segera teringat pesan Rajamala bahwa air Sendang Watari tidak dapat menghidupkannya kembali apabila kematian Rajamala karena bertanding dengan trah Saptaharga. Oleh karena itu, Rupakenca dan Kincaka mencurigai identitas Bilawa yang mengaku berasal dari Pejagalan. Mereka segera mengejar Bilawa.

11. *Candhakan* Pasar Wiratha

Tokoh wayang: Kincaka, Rupakenca, dan Kangka.

Bilawa melarikan diri ke tengah pasar Wiratha. Kincaka dan Rupakenca berusaha mengejar tetapi tidak menemukannya. Selanjutnya Kincaka berbagi tugas dengan Rupakenca: Rupakenca disuruh mencari Bilawa ke arah timur, sedangkan Kincaka akan mencarinya ke arah barat.

Rupakenca di tengah perjalanan bertemu dengan Kangka. Ia menanyakan keberadaan Bilawa. Dijawab oleh Kangka bahwa ia tidak mengenal Bilawa apalagi mengetahui

¹¹⁴ Sendang Watari konon merupakan jelmaan Endhang Watari, ibu Rajamala. Endhang Watari adalah putri Begawan Indradewa yang dinikahi oleh Palasara.

keberadaannya. Selanjutnya Rupakenca terpana melihat Kangka yang hanya seorang lurah pasar tetapi berani bersanggul *keling*. Menurut Rupakenca, sanggul *keling* hanya boleh dipakai oleh putra raja atau putra brahmana. Oleh karena itu, ia menyuruh Kangka untuk melepasnya, tetapi ditolak dengan alasan bahwa ia takut kepada ibu yang telah menyanggulnya. Jawaban Kangka menyebabkan kemarahan Rupakenca. Rupakenca berusaha melepas sanggul Kangka, tetapi terkena perbawa sehingga ia jatuh tersungkur di hadapan Kangka. Ia berusaha sekali lagi melepas sanggul Kangka, tetapi juga tidak berhasil. Rupakenca kemudian melarikan diri.

12. *Candhakan* Perjalanan

Tokoh wayang: Kincaka, Salindri, dan Bilawa.

Kincaka jatuh cinta kepada Salindri, tetapi ditolak oleh Salindri dengan alasan bahwa ia telah mempunyai pacar sesosok *gandarwa* penunggu pojok benteng Kerajaan Wiratha bagian tenggara. Kincaka tidak peduli; ia tetap mendesak Salindri agar bersedia meladeni cintanya. Bahkan demi cintanya itu ia pun sanggup memisahkan Salindri dari *gandarwa* pacarnya. Selanjutnya Salindri memberitahu kepada Kincaka bahwa pacarnya hanya dapat ditemui pada

waktu tengah malam. Akhirnya Kincaka menunda hasratnya hingga waktu tengah malam.



Gambar 17. Dewi Drupadi pada saat menyamar sebagai dayang-dayang di Keputrian Wiratha dengan nama samaran Emban Salindri. Figur wayang kulit ini karya dan koleksi Bambang Suwarno. (Foto: Sugeng Nugroho)

Salindri kemudian melaporkan semua kejadian yang dialaminya kepada Bilawa. Ia meminta tolong kepada Bilawa agar pada tengah malam nanti Bilawa berpura-pura menjadi *gandarwa* penunggu pojok benteng Kerajaan Wiratha. Bilawa menyanggupi.

13. *Candhakan* Pojok Benteng Kerajaan Wiratha

Tokoh wayang: Salindri, Kincaka, Rupakenca, dan Bilawa.

Kincaka dan Rupakenca pada waktu tengah malam menemui Salindri di pojok benteng Kerajaan Wiratha. Mereka menyatakan keinginannya untuk segera bertemu dengan *gandarwa* pacar Salindri. Untuk mengalihkan perhatian mereka sambil menunggu kedatangan Bilawa, Salindri berpura-pura semadi. Konon, Bilawa yang telah mengenakan pakaian serba hitam mirip *gandarwa* segera meloncat dari atas benteng, menarik rambut Kincaka dan Rupakenca serta membenturkan kepala mereka di benteng sehingga tewas. Bilawa dan Salindri kemudian melarikan diri.

14. *Candhakan* Alun-alun Utara Wiratha

Tokoh wayang: Susarman dan Matswapati.

Prabu Susarman merasa lega dapat memperkeruh keadaan Wiratha dengan cara mendukung Kincaka mengadakan pertandingan adu manusia. Dengan kematian Rajamala, Kincaka, dan Rupakenca, Wiratha telah kehilangan tiga panglima perangnya. Hal itu berarti membuka jalan baginya untuk melumpuhkan Kerajaan Wiratha. Penolakan Matswapati atas lamaran Susarman kepada Utari beberapa waktu lalu akan dijadikan alasan baginya untuk menyerang Kerajaan

an Wiratha. Ia bersama Kurawa, sekutunya, akan menyerang dari dua arah: depan dan belakang.

Susarman setelah berhadapan langsung dengan Matswapati, tanpa basa-basi meminta agar Utari diserahkan kepadanya. Permintaan itu sekali lagi ditolak oleh Matswapati, sehingga terjadi peperangan. Matswapati karena kalah muda sehingga dapat diringkus oleh Susarman.

15. *Candhakan* Pejagalan Wiratha

Tokoh: Bilawa, Kangka, dan Salindri.

Kangka sedih memikirkan keadaan Negeri Wiratha yang terus-menerus dilanda musibah. Pasca kematian Rajamala, Kincaka, dan Rupakenca, Salindri diusir oleh Matswapati karena dianggap menjadi penyebab kematian Kincaka dan Rupakenca. Salindri meminta pengunduran waktu lima hari, tetapi baru berjalan dua hari Kerajaan Wiratha telah diserang musuh dari dua arah: Prabu Susarman beserta pasukannya dari arah depan, Kurawa dari arah belakang. Berkaitan dengan itu maka Kangka menyuruh Bilawa untuk segera membantu pasukan Wiratha menghadapi musuh. Bilawa menolak, dengan alasan bahwa waktu penyamaran Pandhawa di Wiratha masih kurang tiga hari lagi. Jika Bilawa maju ke medan pertempuran dan diketahui oleh musuh, berarti

Pandhawa harus mengulangi masa hukumannya selama tiga belas tahun.

Salindri datang dengan tergopoh-gopoh. Ia meminta kepada Bilawa untuk menyelamatkan Matswapati dari tangan Susarman. Bilawa tetap tidak mau. Selanjutnya Salindri mengajukan alternatif kepada Bilawa: mau menyelamatkan Matswapati demi rakyat Wiratha, atautkah menyelamatkan diri demi Pandhawa dan Salindri yang hanya berjumlah enam orang. Akhirnya Bilawa tanpa basa-basi segera berangkat ke medan pertempuran.

16. *Candhakan* Alun-alun Utara Wiratha

Tokoh wayang: Susarman, Matswapati, dan Bilawa.

Susarman mengajukan alternatif kepada Matswapati: dibebaskan bersyarat (mau menyerahkan Utari kepadanya) atautkah tetap melawannya. Matswapati tetap akan mempertahankan putrinya hingga titik darah penghabisan. Bersamaan dengan itu Bilawa datang dan menendang Susarman sehingga terpisah dengan Matswapati. Bilawa dengan gesit segera membawa lari Matswapati dari medan pertempuran.

Susarman dengan melihat ciri-ciri Bilawa dapat menetapkan bahwa ia adalah Wrekudara, tetapi belum sempat mengumumkan ia terburu mati di tangan Bilawa.

17. *Candhakan* Kerajaan Wiratha

Tokoh wayang: Matswapati, Kangka, Salindri, dan Bilawa.

Matswapati merasa bangga terhadap keberhasilan putra-putranya menghadapi musuh: Seta dan Wratsangka berhasil membunuh Susarman beserta pasukannya, sedangkan Utara berhasil mengalahkan Kurawa. Pendapat Matswapati segera ditepis oleh Kangka. Ia diberitahu bahwa yang dapat menyelamatkan Matswapati sekaligus membunuh Susarman adalah Bilawa, sedangkan yang dapat mengalahkan Kurawa adalah Wrihatnala.

Matswapati terkejut mendengar ucapan Kangka. Ia menganggap ucapan Kangka merendahkan martabat putra-putranya sekaligus menghina kepadanya. Meskipun Kangka menandakan bahwa ucapannya tersebut berdasarkan kenyataan, tetapi Matswapati tetap tidak dapat menerima, bahkan kemarahannya semakin memuncak. Matswapati tanpa berpikir panjang melempar kotak dadu ke arah Kangka dan tepat mengenai pelipisnya sehingga keluar darah. Pada saat itu Matswapati masih terus memarahi Kangka, dengan mengatakan bahwa Kangka tidak tahu diuntung. Seekor anjing saja jika dipelihara mau berbalas budi, tetapi Kangka tidak demikian.

Pada saat kejadian berlangsung, Salindri datang memeluk sambil menenteramkan hati Kangka. Kedatangan Salindri semakin menyulut kemarahan Matswapati. Salindri dianggap sebagai ular betina, karena kecantikannya telah menyebabkan Kincaka dan Rupakenca mati di tangan *gandarwa* pacar Salindri. Tidak lama kemudian Bilawa pun datang. Hati Bilawa serasa disayat ketika melihat pelipis Kangka mengeluarkan darah.

Matswapati tidak berkenan kepada Bilawa. Ia bahkan menganggap Bilawa ikut-ikutan mendukung Kangka yang bersalah. Jika Bilawa ingin meminta upah atas jerih payahnya membunuh Rajamala, berapa pun upah yang diminta akan dipenuhi, tetapi setelah itu Bilawa diminta segera pergi meninggalkan Wiratha.

Bilawa bergumam bahwa Matswapati sebagai raja tidak memiliki kepedulian terhadap perjuangan rakyat yang telah berupaya menenteramkan kekacauan negaranya. Ia juga menyayangkan tindakan Matswapati yang semena-mena terhadap orang yang tidak bersalah. Bilawa sambil menyebut-nyebut nama almarhum Pandhu agar berkenan mengayomi putra-putranya, segera membopong Kangka dan Salindri meninggalkan istana.

Matswapati terkejut mendengar ucapan Bilawa yang menyebut-nyebut nama Pandhu serta melihat tetesan darah Kangka yang berwarna putih. Ia berpendapat bahwa Kangka sesungguhnya adalah Puntadewa, cucunya. Oleh karena itu, ia segera mengejar kepergian mereka.

18. *Candhakan* Pesanggrahan Hupalawya

Tokoh wayang: Puntadewa, Drupadi, Wrekudara, Arjuna, Nakula, Sadewa, dan Matswapati.

Kedatangan Matswapati disambut oleh Puntadewa, Drupadi, Wrekudara, Arjuna, Nakula, dan Sadewa. Matswapati menyesali perbuatannya yang selama itu telah menyia-nyiakan Pandhawa dan Drupadi. Sebaliknya, Pandhawa dan Drupadi mengucapkan terima kasih kepada Matswapati yang telah mengayomi mereka selama masa penyamaran.

Petruk dan Semar datang. Semar mengingatkan kepada Matswapati untuk mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Mahakuasa, karena dengan pertolongan-Nya melalui Pandhawa Negeri Wiratha dapat terselamatkan. Selanjutnya Matswapati bersumpah bahwa jika kelak terjadi perang besar antara Pandhawa dan Kurawa yang disebut *Baratayuda*, ia akan menyumbangkan seluruh harta benda dan pasukan

Wiratha kepada Pandhawa. Jika diperlukan, ia pun siap maju ke medan pertempuran.

19. Cerita *Pagedhongan*

Pandhawa setelah lolos dari penyamaran kemudian meminta tolong kepada Raja Dwarawati Prabu Kresna untuk mengadakan pembicaraan dengan Duryudana. Ternyata Duryudana tidak mau menyerahkan kembali hak-hak Pandhawa. Oleh karena itu, perang besar yang disebut *Baratayuda Jayabinangun* tidak dapat dihindari.

Pada hari kedua belas Abimanyu gugur di medan pertempuran, dan pada malam harinya Gathutkaca gugur terkena pusaka Wijayandanu milik Karna Basusena. Kematian Gathutkaca menyebabkan duka mendalam Wrekudara. Oleh karena itu, Duryudana segera menyembunyikan Dursasana agar tidak diketahui oleh Wrekudara.

20. *Candhakan* Taman Kadilengleng

Tokoh wayang: Banuwati, Dursasana, Togog, dan Bilung.

Banuwati mencemooh tindakan Dursasana yang tidak ikut berperang ke medan pertempuran tetapi justru bersembunyi di Taman Kadilengleng. Ia tidak mempercayai alasan Dursasana yang mengatakan bahwa hal itu merupakan perintah Duryudana. Banuwati bahkan menuduh

Dursasana mempunyai maksud tertentu kepadanya jika sewaktu-waktu Duryudana gugur di medan pertempuran.

Dursasana marah mendengar ucapan Banuwati. Ia sama sekali tidak tertarik kepada Banuwati. Ia justru menuduh Banuwati yang mengharapkan kematian Duryudana. Karena dengan demikian Banuwati dapat leluasa berhubungan asmara dengan Arjuna. Seketika itu pula Banuwati dengan perasaan malu meninggalkan Dursasana. Sebaliknya, Dursasana akan membuktikan kepada Banuwati bahwa dirinya tidak takut perang. Oleh karena itu, tanpa seizin Duryudana ia pun maju ke medan perang. Segala risiko akan ditanggungnya sendiri.

21. *Candhakan* Tegal Kurusetra

Tokoh wayang: Wrekudara, Kresna, Dursasana, Togog, dan Bilung.

Di tengah perjalanan, Kresna menasihati kepada Wrekudara agar tidak terlalu sedih memikirkan kematian Gathutkaca di dalam *Baratayuda*. Ia mencontohkan peristiwa penyembelihan Nabi Ismail oleh ayahnya, Nabi Ibrahim, yang dilakukan demi menjalani perintah Tuhan Yang Mahakuasa. Kresna juga mencontohkan tentang kematian Bomanarakasura oleh Kresna sendiri selaku ayahnya, serta ke-

tabahan Matswapati yang ditinggal mati oleh ketiga putranya dalam *Baratayuda*. Hal itu mengandung makna bahwa takdir manusia berada pada kekuasaan Sang Maha Pencipta. Tanpa basa-basi Wrekudara segera meninggalkan Kresna.

Dursasana melihat Wrekudara yang bertingkah linglung segera meledeknya. Ia lemparkan senjata Candrasa tepat mengenai dada Wrekudara, sehingga Wrekudara tersungkur sambil menahan rasa sakit. Wrekudara setelah bangun kemudian mengejar Dursasana. Pada saat mereka berhadapan, Dursasana mengejek Wrekudara yang bersikap cengeng karena ditinggal mati oleh putranya. Sebaliknya, Wrekudara ingin melanjutkan peperangan yang pernah tertunda pada saat mereka sama-sama belajar kesaktian kepada Pendeta Drona. Oleh karena itu, peperangan pun segera dimulai.

Mula-mula perang dengan tangan kosong, kemudian dilanjutkan dengan sama-sama membawa senjata. Dursasana membawa senjata Barla, sedangkan Wrekudara membawa gada Rujakpolo. Dursasana berusaha menusuk Wrekudara dengan senjata Barla tetapi dapat ditangkis oleh Wrekudara dengan menggunakan gada. Setelah senjata Barla terlempar dari tangannya, Dursasana segera melarikan dan mencebur ke dalam Sungai Cing-cing Goling.

Wrekudara yang hendak mengejarnya dicegah oleh Semar. Ia diingatkan tentang peristiwa masa lalu pada saat Pandhawa dan Kurawa diminta membuat sungai. Pandhawa dengan bantuan Bathara Ranggana dan Bathari Urangayu berhasil membuat Sungai Serayu. Kurawa dengan bantuan Bathari Durga beserta para jin syetan berhasil membuat Sungai Cing-cing Goling. Sungai buatan Bathari Durga tersebut sangat angker, dan yang diancam jiwanya terutama adalah Pandhawa. Oleh karena itu, Semar menyarankan kepada Wrekudara untuk menghindarinya. Wrekudara diminta bersabar menunggu kemunculan Dursasana dari dalam sungai.

Dursasana memanggil-manggil Wrekudara agar bersedia bertanding dengannya di dalam sungai. Untuk memancing kemarahan Wrekudara, Dursasana mengejek Wrekudara sebagai raja yang berkepala miring (Jawa: *tèngèng*), beristrikan raksasi, ular, dan kepiting. Ejekan Dursasana dibalas oleh Petruk dengan mengatakan bahwa Dursasana anak seorang adipati buta.

Wrekudara menantang Dursasana untuk kembali bertanding di daratan. Sebaliknya, Dursasana meminta kepada Wrekudara agar bersedia berperang di dalam sungai. Se-

lanjutnya Petruk berupaya agar Dursasana keluar dari sungai. Di lain pihak, arwah Sarka—tukang perahu yang dibunuh oleh Dursasana sebagai tumbal *Baratayuda*—mengancam jiwa Dursasana. Pada saat Dursasana keluar dari dalam sungai dan meledek Wrekudara, arwah Tarka segera memegang kedua kaki Dursasana sehingga tidak berlutik. Bersamaan dengan itu, Wrekudara dengan cekatan meraih rambut Dursasana dan menyeretnya menjauh dari bibir sungai. Wrekudara menghajarnya habis-habisan.

Duryudana berusaha mencegah tindakan Wrekudara dengan menyatakan bahwa *Baratayuda* dianggap selesai. Ia akan menyerahkan Kerajaan Indraprastha dan separo wilayah Kerajaan Hastina kepada Pandhawa asalkan Wrekudara mau mengampuni Dursasana. Sebaliknya, Puntadewa dan Kresna—yang juga menghampiri mereka yang sedang berkombat—menyerahkan sepenuhnya pada keputusan Wrekudara. Kresna menandakan bahwa *Baratayuda* adalah perang suci, karena di situ merupakan ajang pelunasan utang-piutang. Selanjutnya Kresna mengingatkan peristiwa pada saat Pandhawa dan Kurawa bermain dadu, Drupadi dipermalukan di hadapan banyak orang sehingga mengucapkan sumpah serapah kepada orang yang mempermalukannya.



Gambar 18. Dewi Drupadi menyaksikan Wrekudara sedang memotong-motong kaki, tangan, dan merobek dada Dursasana serta menenggak darahnya hingga mati.
(Editing foto: Sugeng Nugroho)

Wrekudara segera menghimpun kekuatan, sehingga Duryudana yang memeluknya berhasil dilemparkan. Dursasana yang sudah tidak berdaya segera dirobek perutnya dengan kuku *pancanaka* serta diurai ususnya, kedua kaki dan tangannya dipotong-potong, kemudian darahnya diminum. Pasca kematian Dursasana, Drupadi datang meminta darah Dursasana untuk syarat melunasi nazarnya. Oleh karena darah Dursasana telah habis diminum oleh

Wrekudara, maka lepotan darah yang tersisa di kumis dan janggutnya segera diperas, kemudian dikeramaskan di rambut Drupadi.

Puntadewa datang untuk mengucapkan terima kasih kepada Wrekudara yang telah berhasil melunasi nazar Drupadi. Mereka kemudian menghadap kepada Matswapati.

22. *Candhakan* Pesanggrahan Hupalawya

Tokoh wayang: Matswapati, Kresna, Puntadewa, Drupadi, Wrekudara, Arjuna, Semar, dan Petruk.

Matswapati mengatakan bahwa *Baratayuda* belum berakhir. Jika kelak Pandhawa mengalami kemenangan dalam *Baratayuda*, Pandhawa diminta membangun Negeri Hastina terutama kehidupan rakyatnya. Semar juga mengingatkan bahwa *Wahyu Cakraningrat* telah menyatu di dalam tubuh Abimanyu dan Dewi Utari, sehingga kelak keturunan Abimanyu yang berhak menduduki tahta Kerajaan Hastina pasca *Baratayuda*.

2. Hubungan dengan teks-teks hipogram

Lakon Banjaran Drupadi atau *Sejatiné Drupadi* ini secara kronologis menyajikan empat episode berturut-turut dalam satu kesatuan pentas, meliputi:

1. Perkawinan Drupadi; dalam episode versi *Mahābhārata* disebut *lakon Sayembara Pancala*, sedangkan dalam versi *Pustaka Raja Purwa* lazim disebut *lakon Alap-alapan Drupadi* atau *Gandamana Sayembara II*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-1 sampai dengan ke-4.
2. Drupadi dipermalukan oleh Dursasana; dalam episode versi *Mahābhārata* disebut *lakon Pandhawa Dhadhu*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-6 dan ke-7.
3. Masa penyamaran Drupadi di Kerajaan Wiratha; terbagi dalam dua *lakon*. *Lakon* yang pertama dalam versi *Mahābhārata* lazim disebut *lakon Ontran-ontran Wiratha* atau *Kéncaka Rangsang*, sedangkan dalam versi pedalangan disebut *lakon Jagal Bilawa* atau *Adon-adon Rajamala*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-9 sampai dengan ke-13. *Lakon* yang kedua dalam versi *Mahābhārata* disebut *lakon Wirathaparwa*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-14 sampai dengan ke-18.
4. Drupadi menebus nazarnya dalam *Baratayuda*; dalam episode versi *Mahābhārata* dan versi pedalangan lazim disebut *lakon Dursasana Léna*. Episode ini tercermin dalam urutan ke-20 sampai dengan ke-22.

Episode pertama, perkawinan Drupadi (urutan ke-1 sampai dengan ke-4), merupakan *sanggit* pribadi Manteb Soedharsono berdasarkan *lakon Alap-alapan Drupadi* atau *Gandamana Sayembara II*, *lakon* versi *Pustaka Raja Purwa*. Terdapat perbedaan mendasar antara perkawinan Drupadi *sanggit* Manteb Soedharsono dan *lakon Alap-alapan Drupadi* versi *Pustaka Raja Purwa*. Pertama, dalam *sanggit* Manteb Soedharsono, Kurawa mengikuti sayembara perang yang diselenggarakan oleh Gandamana adalah dalam rangka melamarkan Kurupati. Dalam *Alap-alapan Drupadi* versi *Pustaka Raja Purwa*, Kurawa mengikuti sayembara perang—yang diwakili oleh Dursasana dan Jayadrata—adalah dalam rangka melamarkan Pendeta Drona.¹¹⁵ Kedua, dalam *sanggit* Manteb Soedharsono, sesepuh yang melamarkan Puntadewa adalah Resi Dumya. Dalam *Alap-alapan Drupadi* versi *Pustaka Raja Purwa*, sesepuh yang melamarkan Puntadewa pertama kali adalah Resi Dumya. Karena Dumya mendapat penghinaan dari Prabu Drupada, kemudian disusul lamaran yang kedua oleh Begawan Abiyasa.¹¹⁶

Sanggit tersebut sangat berbeda dengan perkawinan Drupadi versi *Mahābhārata*. Menurut *Mahābhārata*, sayembara yang digelar oleh Raja Drupada berupa sayembara memanah: barang

¹¹⁵ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 40.

¹¹⁶ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 41.

siapa dapat memanah dengan menggunakan busur raksasa terbuat dari baja yang telah disiapkan oleh Drupada, maka dialah yang berhak memboyong Drupadi. Arjuna mewakili Pandhawa berhasil memenangkan sayembara tersebut, yang akhirnya Drupadi diperistri oleh kelima Pandhawa.¹¹⁷ Versi ini pernah disajikan dalam bentuk ‘*pakeliran* semalam’ oleh Wignyasutarna pada tahun 1960-an dengan judul *Sayembara Pancala*. Dalam *lakon* ini Drupadi hanya menjadi istri Puntadewa.¹¹⁸

Di antara episode pertama dan kedua terdapat cerita *pa-gedhongan* yang menceritakan keberhasilan Pandhawa membuka hutan, mendirikan Kerajaan Indraprastha, dan mengundang raja seratus negara (urutan ke-5). Deskripsi tersebut secara garis besar berpijak pada versi *Mahābhārata*, tetapi ‘secara tidak sengaja’ tercampur dengan versi *Pustaka Raja Purwa* dan versi pedalangan. Versi *Pustaka Raja Purwa* tampak pada nama hutan yang dibuka oleh Pandhawa, yakni Hutan Mertani,¹¹⁹ bukan Kandhawaprastha seperti yang disebut dalam *Mahābhārata*.¹²⁰ Adapun versi pedalangan tampak pada asal-usul Kerajaan Indra-

¹¹⁷ Lihat Pendit, 1980, 75–79; Padmosoekotjo, Jilid IV, 1984, 177–189; Rajagopalachari, 2009, 89–94.

¹¹⁸ Suyatna Wignyasarana, wawancara tanggal 19 April 2002 di Punggawan, Surakarta.

¹¹⁹ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 25–27.

¹²⁰ Lihat Pendit, 1980, 84; Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 82–83; Rajagopalachari, 2009, 99–101.

prastha, yang disebutkan sebagai kerajaan peninggalan Bathara Indra pada saat bermukim di Hutan Mertani. Hal ini berbeda dengan versi *Pustaka Raja Purwa* dan *Mahābhārata*. Dalam *Pustaka Raja Purwa* disebutkan bahwa Kerajaan Amarta (bukan Indraprastha) adalah bekas kerajaan jin, semula bernama Danamarta.¹²¹ Adapun menurut *Mahābhārata*, Kerajaan Indraprastha semula merupakan puing-puing Istana Kerajaan Kandhwaprastha, yang pada masa pemerintahan Raja Nahusa (Jawa Kuna: Nahusā), Yayati, dan Pururawa (kakek moyang Pandhawa–Kurawa merupakan pusat Kerajaan Hastina).¹²²

Episode kedua, Drupadi dipermalukan oleh Dursasana (urutan ke-6), merupakan *sanggit* Manteb Soedharsono berdasarkan pada *lakon Pandhawa Dhadhu* yang bersumber dari *Mahābhārata*. Dalam *Mahābhārata* episode *Sabhāparwa* disebutkan bahwa Pandhawa bermain dadu melawan Kurawa sebanyak dua tahap. Pada tahap pertama,¹²³ Pandhawa yang diwakili oleh Yudhisthira dan Kurawa diwakili oleh Sangkuni melakukan permainan dadu sebanyak delapan belas kali. Selama delapan belas kali itu pula Yudhisthira mengalami kekalahan, sehingga segala sesuatu yang

¹²¹ Lihat Suryasaputra, Jilid IV, 1983, 26.

¹²² Lihat Pendit, 1980, 84; Rajagopalachari, 2009, 100.

¹²³ Lihat Pendit, 1980, 93–107; Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 150–171; Rajagopalachari, 2009, 124–139.

dipertaruhkan menjadi milik Kurawa.¹²⁴ Pada saat Drupadi dipertaruhkan, Dursasana (Jawa Kuna: Duççāsana) dengan keji menarik rambut dan berusaha melucuti pakaian Drupadi tetapi tidak berhasil karena Drupadi dilindungi oleh Bathara Darma (Jawa Kuna: Dharma). Demikian juga Duryudana melecehkan Drupadi dengan cara memamerkan paha kirinya. Dengan kejadian tersebut maka Bima bersumpah, bahwa pada suatu saat ia akan merobek dada Dursasana dan meminum darahnya. Selain itu, ia juga akan melumpuhkan paha kiri Duryudana. Sumpah Bima tersebut diiringi lolongan serigala, ringkikan kuldi, dan suara burung hantu, sebagai pertanda bahwa kelak akan datang malapetaka pada Kurawa. Oleh karena itu, Dhestharastra kemudian memerintahkan kepada Duryudana agar segala hal yang dipertaruhkan oleh Yudhisthira dikembalikannya.

Pada permainan dadu tahap kedua, yang dipertaruhkan kecuali kerajaan dengan seluruh isinya, juga hukuman pengasingan. Siapa pun yang kalah harus mengasingkan diri ke dalam hutan selama dua belas tahun, ditambah satu tahun bersembunyi

¹²⁴ Taruhan Yudhisthira secara berturut-turut meliputi: (1) hiasan mutiara; (2) guci berisi perhiasan; (3) kereta kencana kendaraan Yudhisthira; (4) para dayang-dayang kerajaan; (5) para abdi laki-laki; (6) kereta perang; (7) kuda-kuda Arjuna pemberian Gandarwa Anggaraparna; (8) pasukan pengaman raja; (9) harta benda; (10) semua hewan ternak Yudhisthira; (11) Kerajaan Indraprastha beserta seluruh isinya; (12) para kesatria yang mengikuti ke Hastina; (13) Sadewa; (14) Nakula; (15) Arjuna; (16) Bima; (17) Yudhisthira sendiri; dan (18) Drupadi. Lihat Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 158–162.

di kota kerajaan tertentu. Apabila penyamarannya dikenal, maka harus kembali ke hutan selama dua belas tahun. Ternyata dalam permainan babak kedua ini pun Pandhawa kalah, sehingga mereka beserta Drupadi harus mengasingkan diri ke tengah hutan.¹²⁵

Peperangan Wrekudara dengan Kirmina (urutan ke-7) diilhami dari *Mahābhārata* tetapi telah mengalami perubahan *sanggit* oleh Manteb Soedharsono. Menurut *Mahābhārata*, Kirmira (bukan Kirmina) adalah raksasa penghuni Hutan Kamyaka yang sengaja mencari mangsa tetapi tanpa sengaja berpapasan dengan Bima. Ia bukan anak raksasa Baka yang mati di tangan Bima pasca terbakarnya *Balé Sigala-gala*.¹²⁶

Di antara episode kedua dan ketiga terdapat cerita *pagdhongan* tentang masa pengasingan Pandhawa di hutan serta persiapan penyamarannya di Kerajaan Wiratha (urutan ke-8). Deskripsi tersebut meskipun tidak mendetail tetapi secara nyata berpijak pada versi *Mahābhārata*: bagian akhir *Wanaparwa* dan bagian awal *Wirāṭaparwa*. Meskipun demikian, ada beberapa jenis pekerjaan dan nama samaran Pandhawa yang agak berbeda dengan versi *Mahābhārata* berikut ini.¹²⁷

¹²⁵ Lihat Pendit, 1980, 108; Padmosoekotjo, Jilid V, 1984, 172–177; Rajagopalachari, 2009, 139–140.

¹²⁶ Lihat Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 19–21.

¹²⁷ Lihat Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 147–148.

1. Yudhisthira diterima menjadi penasihat Matswapati di bidang ketatanegaraan, dengan nama samaran Dwija Kangka atau Jaya.
2. Bima diterima menjadi juru masak istana sekaligus algojo, dengan nama samaran Ballawa atau Jayānta.
3. Arjuna yang berpenampilan banci dan berpakaian seperti wanita, diterima menjadi guru tari, tembang, dan musik, dengan nama samaran Brehannala atau Wijaya.
4. Nakula diterima menjadi tukang kuda, dengan nama samaran Grantika atau Jayatsena.
5. Sadewa diterima menjadi penggembala sapi, dengan nama samaran Tantriphala atau Jayatbhala.
6. Drupadi diterima menjadi pelayan permaisuri Matswapati yang bernama Dewi Sudesna atau Dewi Sudesha, dengan nama samaran Sairandhri.

Episode ketiga, masa penyamaran Drupadi di Kerajaan Wiratha. Dalam episode ini terdapat dua peristiwa penting yang dialami Drupadi beserta Pandhawa: pertama, kematian Kincaka, Rupakenca, dan Rajamala; dan kedua, kegagalan Susarman beserta Kurawa menyerang Kerajaan Wiratha. Peristiwa pertama (urutan ke-9 sampai dengan ke-13) diacu dari *Mahābhārata* episode *Wirātaparwa* yang dikombinasi dengan versi pedalangan.

Dalam *Mahābhārata* tidak terdapat peristiwa Kencaka mengadakan pertunjukan adu manusia: antara Rajamala dan Balawa. Nama 'Rajamala' pun tidak terdapat dalam *Mahābhārata*; demikian juga nama 'Rupakenca'. Saudara-saudara Kencaka hanya disebut para *Upakica*.¹²⁸

Menurut *Mahābhārata*, kematian Kencaka bersaudara semata-mata dilatarbelakangi oleh perasaan dendam Balawa kepada Kencaka karena sering menggoda Sarindri. Berulang kali Kencaka meminta Sarindri meladeni cintanya, tetapi selalu ditolak dengan cara halus. Disebabkan perilaku Kencaka semakin tidak terkendali sehingga oleh Sarindri dilaporkan kepada Balawa. Balawa kemudian mengatur strategi pembunuhan. Sarindri kemudian disuruh mengundang kehadiran Kencaka di tengah malam di sebuah ruang latihan tari. Kencaka dengan senang hati memenuhi undangan Sarindri. Pada saat malam tiba, Balawa yang telah siap tempur segera menyambut kedatangan Kencaka, sehingga terjadi perkelahian sengit yang berakhir dengan kematian Kencaka. Pada pagi harinya kematian Kencaka mengegerkan seisi keraton; Sarindri dianggap sebagai biang keladinya. Oleh karena itu, para *Upakica* menuntut Sarindri membakar diri bersamaan dengan pembakaran mayat Kencaka. Balawa mengetahui

¹²⁸ Lihat Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 150–154.

hal itu segera menyamar sebagai *gandarwa* dan membunuh para *Upakica*. Berpangkal dari peristiwa tersebut maka Sarindri diusir dari Kerajaan Wiratha oleh Matswapati. Sarindri bersedia dari pergi Wiratha tetapi meminta kelonggaran waktu sampai tiga belas hari lagi.¹²⁹

Peristiwa kedua yang dihadapi Salindri di Kerajaan Wiratha (urutan ke-14 sampai dengan ke-18) diacu dari *Mahābhārata* episode *Wirātaparwa* yang dikombinasi dengan versi pedalangan. Menurut *Mahābhārata*, Susarma tidak pernah bersekutu dengan Kencaka bersaudara, tetapi justru bermusuhan dengan mereka, karena Kencaka dengan kesombongannya sering merampok dan mengobrak-abrik Kerajaan Trigarta. Oleh karena itu, kematian Kencaka bersaudara disambut gembira oleh Susarma, karena berarti Kerajaan Wiratha telah kehilangan kekuatan. Dengan demikian akan mempermudah baginya untuk menghancurkan Kerajaan Wiratha. Oleh karena itu pula, ia merasa mendapatkan kesempatan ketika diajak bersekutu oleh Duryudana untuk menggempur Kerajaan Wiratha dalam rangka menjebak Pandhawa yang diperkirakan bersembunyi di Wiratha.¹³⁰

¹²⁹ Lihat Pendit, 1980, 166–171; Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 150–155; Zoetmulder, 1985, 84–85; Rajagopalachari, 2009, 222–227. Menurut Pendit (1980, 171) dan Rajagopalachari (2009, 227), Sairandhri meminta kelonggaran waktu sampai satu bulan.

¹³⁰ Lihat Pendit, 1980, 171–172; Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 156–157; Zoetmulder, 1985, 85; Rajagopalachari, 2009, 227–228.

Bagian akhir *Wirātaparwa* yang tidak terungkap dalam *sanggit lakon Banjaran Drupadi* (urutan ke-18) dikisahkan sebagai berikut. Didorong oleh perasaan gembira Matswapati karena negerinya terselamatkan oleh Arjuna, maka ia ingin mengawinkan Arjuna dengan putrinya, Utari (Jawa Kuna: Uttari). Akan tetapi keinginan itu ditolak oleh Arjuna, karena Utari—yang merupakan bekas siswanya—telah dianggap sebagai putrinya sendiri. Oleh karena itu, jika diperkenankan Utari akan dikawinkan dengan Abimanyu, putranya. Permohonan Arjuna diterima dengan senang hati oleh Matswapati. Akhirnya Utari dikawinkan dengan Abimanyu, dengan perayaan secara besar-besaran selama 40 hari 40 malam.¹³¹

Di antara episode ketiga dan keempat terdapat cerita *pagdhongan* tentang kegagalan Pandhawa menempuh perdamaian dengan Kurawa serta kejadian dalam *Baratayuda* (urutan ke-19). Deskripsi tersebut meskipun tidak mendetail tetapi jelas mengacu dari *Mahābhārata* episode *Udyogaparwa*.¹³² Deskripsi Manteb Soedharsono tentang kematian Abimanyu dan Gathutkaca terdapat perbedaan dengan *Mahābhārata*. Manteb Soedharsono menyebutkan bahwa pada hari ke-12 Abimanyu gugur di medan per-

¹³¹ Lihat Pendit, 1980, 185; Padmosoekotjo, Jilid VI, 1985, 175–176; Zoetmulder, 1985, 86; Rajagopalachari, 2009, 247.

¹³² Lihat Pendit, 1980, 205–210; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 13–23; Zoetmulder, 1985, 88–89; Rajagopalachari, 2009, 282–287.

tempuran, kemudian pada malam harinya Gathutkaca gugur terkena pusaka Wijayandanu milik Karna. Menurut *Mahābhārata*, Abimanyu mati dikeroyok oleh Duryudana, Drona, Krepa, Karna, Aswatama, Jayadrata, Wrahatbala, dan Kartamarma pada hari ke-13; sedangkan Gathutkaca mati tertembus lembing Wasewi milik Karna pada hari ke-14 waktu tengah malam.¹³³

Episode keempat, Drupadi menebus nazarnya dalam *Baratayuda* (urutan ke-20 sampai dengan ke-22) diacu dari *lakon Dursasana Léna* versi pedalangan. Dalam versi ini disebutkan bahwa sejak kematian Lesmanamandrakumara oleh Abimanyu, Duryudana mengangkat adiknya Dursasana menjadi putra mahkota. Dursasana tidak diperkenankan maju ke medan perang; ia disembunyikan di Taman Kadilengeng, sekaligus diminta menjaga keselamatan kakak iparnya Dewi Banuwati.¹³⁴ Hal itu berbeda dengan versi *Mahābhārata*; Dursasana tidak pernah disembunyikan di Kerajaan Hastina. Pasca kematian Lesmanamandrakumara (Jawa Kuna: Lakshamana), Dursasana tetap berada dalam barisan Kurawa di bawah pimpinan Karna. Bahkan pada saat Duryudana melarikan diri setelah kalah melawan Bima, Dursasana dengan gagah berani menghadang Bima yang mengejar Duryudana.¹³⁵

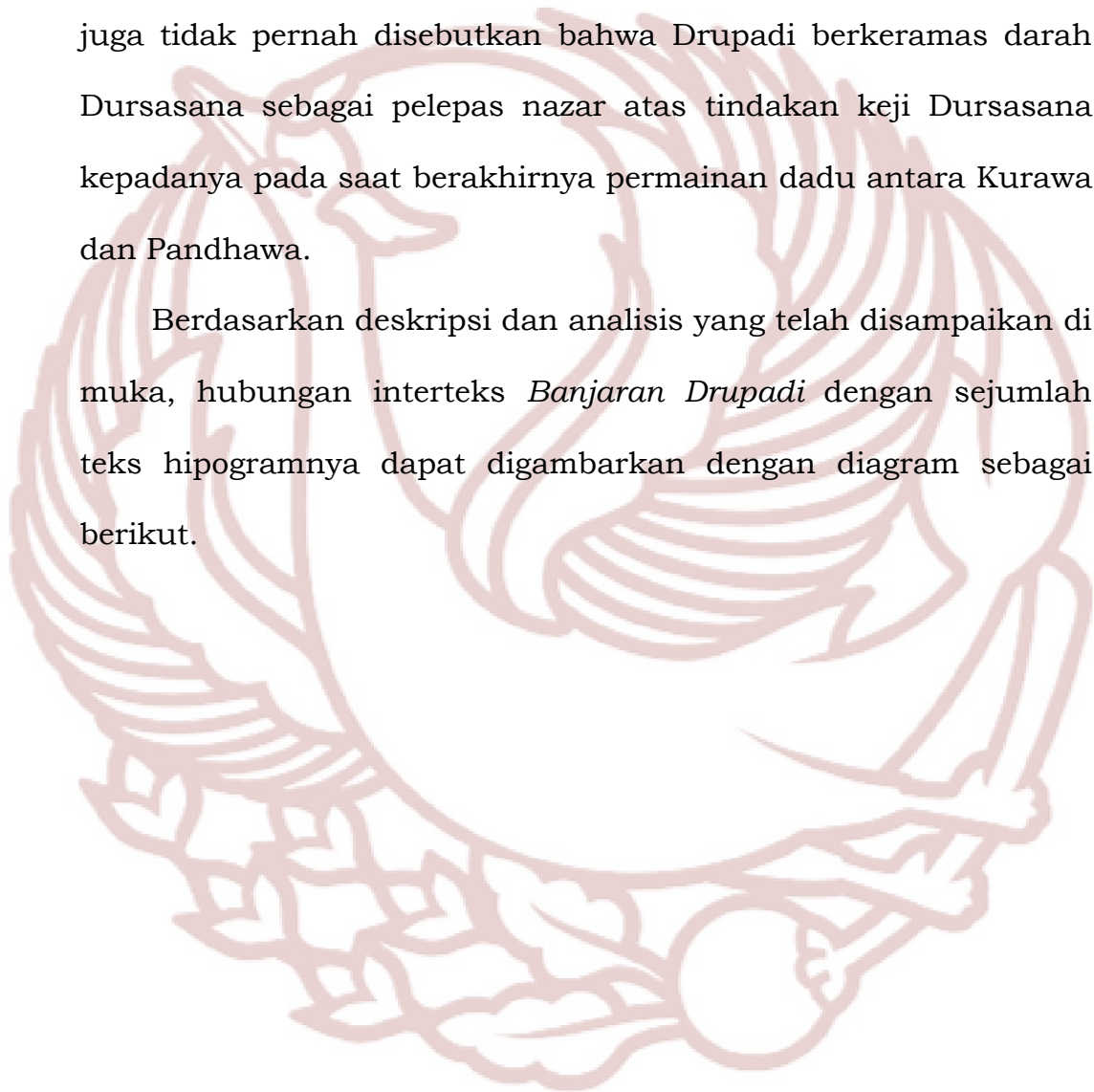
¹³³ Lihat Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 94–96, 111–112.

¹³⁴ Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 56.

¹³⁵ Lihat Pendit, 1980, 290; Padmosoekotjo, Jilid VII, 1986, 116–118; Rajagopalachari, 2009, 426.

Dalam *Mahābhārata* juga tidak disebutkan tentang pembalasan arwah Sarka, tukang perahu yang dalam versi pedalangan dibunuh oleh Dursasana sebagai tumbal *Baratayuda*. Selain itu juga tidak pernah disebutkan bahwa Drupadi berkeramas darah Dursasana sebagai pelepas nazar atas tindakan keji Dursasana kepadanya pada saat berakhirnya permainan dadu antara Kurawa dan Pandhawa.

Berdasarkan deskripsi dan analisis yang telah disampaikan di muka, hubungan interteks *Banjaran Drupadi* dengan sejumlah teks hipogramnya dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.



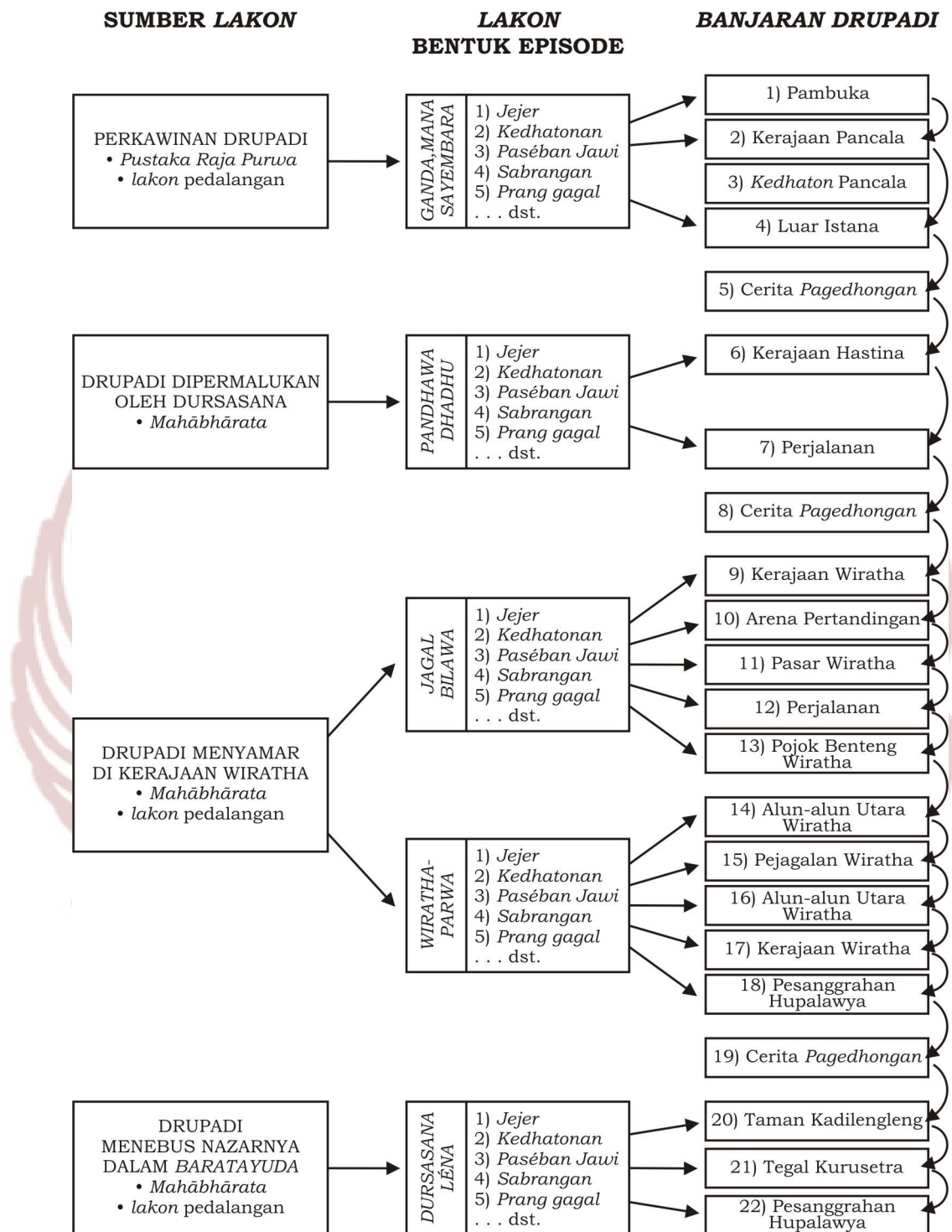


Diagram 15. Hubungan interteks *lakon Banjaran Drupadi* dengan sejumlah teks hipogramnya. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

3. Struktur Adegan

Kerangka *lakon Banjaran Drupadi* karya Manteb Soedharsono tidak lagi berpola *pakeliran* konvensional, tetapi menggunakan konsep '*pakeliran padat*'. Urutan adegan dipertimbangkan berdasarkan kronologi cerita serta peran tokoh utama di dalam setiap episode. Peristiwa-peristiwa yang dianggap tidak berkait langsung dengan tokoh yang dibiografikan (Drupadi) cukup disajikan dalam bentuk cerita *pagedhongan*.

Adegan pertama (*pambuka*) ditampilkan untuk melatarbelakangi permasalahan yang terungkap dalam adegan Kerajaan Pancala. Kegiatan Gandamana mengadakan sayembara perang yang tersaji di dalam *pambuka* menjadi pokok permasalahan kerisauan Drupada dalam adegan Kerajaan Pancala. *Sanggit* tersebut sangat berbeda dengan kelaziman dalam *pakeliran* konvensional; latar belakang permasalahan adegan hanya diungkapkan melalui narasi dalang. Dengan menampilkan peperangan Gandamana melawan Kurawa yang dimenangkan oleh Gandamana, dapat memperkuat kerisauan Drupada terhadap tindakan Gandamana mengadakan sayembara perang. *Sanggit* adegan seperti itu lazim digunakan dalam '*pakeliran padat*'.

Konsep pengadeganan '*pakeliran padat*' yang juga diterapkan dalam *Banjaran Drupadi* adalah penampilan *panakawan* Petruk

dan Bagong yang menyertai kehadiran Resi Dumya, Puntadewa, Bratasena, dan Premadi pada adegan Kerajaan Pancala. Artinya, tokoh-tokoh humoris tidak harus tampil dalam adegan tersendiri, tetapi dapat tampil di mana saja sepanjang relevan dengan *sanggit lakon*.¹³⁶ Hal ini berbeda dengan konvensi yang berlaku dalam *pakeliran* tradisi; *panakawan* selalu ditampilkan pada bagian awal *pathet sanga*, baik dalam *candhakan gara-gara* ataupun mengikuti tokoh kesatria pada adegan hutan atau pertapaan. Jika *panakawan* ditampilkan di dalam adegan seperti itu biasanya mempunyai kepentingan tersendiri, misalnya menjadi utusan tokoh lain seperti dalam *lakon Semar mBangun Kahyangan*.

Penyajian '*pakeliran* semalam' memang tidak seluruhnya harus berpijak pada pengadeganan '*pakeliran* padat', tetapi juga diperlukan 'pengendoran ketegangan' berupa *intermeso* dan penyajian *lelagon* yang bersifat menghibur penonton. *Candhakan Kedhaton Pancala* (urutan ke-3) yang didominasi oleh dialog Cangik dan Limbuk di luar konteks *lakon* merupakan bukti untuk hal itu. Adegan ini secara linier memang berkaitan dengan adegan sebelumnya (Kerajaan Pancala), tetapi secara kausalitas tidak mempunyai hubungan permasalahan dengannya. *Candhakan* ini

¹³⁶ Sumanto, Bambang Suwarno, Bambang Murtiyoso, Purbo Asmoro, dan Manteb Soedharsono, pernyataan pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

sengaja ditampilkan sebagai intermeso, seperti halnya yang dilakukan oleh Purbo Asmoro dalam *lakon Banjaran Kunthi*.¹³⁷

Peperangan di dalam *pathet nem* pada *pakeliran* konvensional gaya Surakarta hanya ada dua jenis, yakni *prang ampyak* dan *prang gagal*. Peperangan di dalam *pathet sanga* hanya ada dua jenis, yakni *prang kembang* dan *prang sampak tanggung*. Peperangan di dalam *pathet manyura* hanya ada dua jenis tetapi dapat disajikan dua sampai dengan tiga kali: *prang manyura sepisan*, *prang manyura pindho*, dan *prang brubuh*.¹³⁸ Konvensi tersebut menjadi tidak berlaku jika sebuah *pakeliran* mengacu konsep ‘*pakeliran padat*’ seperti halnya dalam *lakon Banjaran Drupadi*. Pada *lakon* ini terdapat tiga kali penyajian perang dalam *pathet nem*: Gandamana melawan Kurawa (urutan ke-1), Gandamana melawan Bratasena (urutan ke-4), dan Wrekudara melawan Kirmina (urutan ke-7). Dalam *pathet sanga* terjadi tiga kali perang: Bilawa melawan Rajamala (urutan ke-10), Bilawa melawan Kincaka dan Rupakenca (urutan ke-13), serta Susarman melawan Matswapati dan Bilawa (urutan ke-14 dan ke-16). Sebaliknya peperangan di dalam *pathet manyura* hanya terjadi satu kali, yakni peperangan Wrekudara dengan Dursasana. Menurut

¹³⁷ Lihat deskripsi *lakon Banjaran Kunthi* hlm. 235 (butir ke-4) dan analisis struktur adegan *Banjaran Kunthi* hlm. 282 (alinea pertama).

¹³⁸ Lihat struktur *lakon wayang purwa* gaya Surakarta pada Bab II, hlm. 172–177 (butir ke-3, ke-5, ke-7, ke-8, ke-10, dan ke-11).

konsep '*pakeliran* padat', perang dapat terjadi kapan saja tanpa dibatasi oleh jumlah penampilan serta penempatannya dalam *pathet* tertentu, sepanjang relevan dengan konteks *lakon*.¹³⁹

Lakon Banjaran Drupadi karya Manteb Soedharsono mempunyai batas-batas episode paling jelas daripada empat *lakon banjaran* yang lain. Dari episode pertama (perkawinan Drupadi) menuju episode kedua (Drupadi dipermalukan oleh Dursasana) terdapat pengantar berupa cerita *pagedhongan* tentang upaya Duryudana mencelakakan Pandhawa beserta Drupadi. Dari episode kedua menuju episode ketiga (Drupadi menyamar di Kerajaan Wiratha) terdapat cerita *pagedhongan* tentang masa pengembaraan Pandhawa beserta Drupadi di hutan, serta persiapan penyamaran mereka di Wiratha. Dari episode ketiga menuju episode keempat (Drupadi menebus nazarnya dalam *Baratayuda*) terdapat cerita *pagedhongan* tentang latar belakang terjadinya *Baratayuda* serta penyebab Dursasana disembunyikan di Taman Kadilenggleng.

4. Penokohan

Banjaran Drupadi sebagai sebuah struktur *lakon banjaran kalajaya* dapat memenuhi kriteria *tutug*, *mulih*, dan *kempel*.

¹³⁹ Bambang Suwarno, Purbo Asmoro, dan Manteb Soedharsono, pernyataan pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

Kriteria *tutug* tercermin pada terselesainya peristiwa *lakon*, yang dimulai dari perkawinan Drupadi sampai dengan penebusan nazarnya dalam *Baratayuda Jayabinangun* sebagai akibat dendam kesumatnya kepada Dursasana. Kriteria *mulih* tampak pada semua persoalan yang dihadapi oleh Drupadi sebagai tokoh utama dapat terselesaikan. Pertama, Drupadi berhasil diperistri oleh Puntadewa setelah Gandamana terkalahkan oleh Bratasena yang mewakili Puntadewa dalam adu kesaktian. Kedua, Salindri dengan perantara Bilawa—yang menyamar sebagai *gandarwa* dan mengaku sebagai pacar Salindri—berhasil membunuh Kincaka dan Rupakenca, yang di samping sering menggoda Salindri juga keberadaannya membahayakan kedudukan Matwapati, Raja Wiratha. Ketiga, Drupadi terlaksana berkeramas darah Dursasana sebagai penebus nazarnya pada saat ia dipermalukan oleh Dursasana dalam arena permainan dadu.

Kriteria *kempel* tampak pada terjalannya permasalahan sejumlah tokoh yang dihadirkan. Kehadiran tokoh-tokoh pendukung lapis pertama: Gandamana, Bima, Kincaka, dan Rupakenca, dapat mendukung secara langsung peran Drupadi. Tokoh-tokoh pendukung lapis kedua: Drupada, Puntadewa, Matswapati, dan Kresna, secara tidak langsung juga mendukung peran Drupadi. Perlu diketahui bahwa dalam *lakon* ini terdapat tokoh

pendukung lapis ketiga, yakni sejumlah tokoh yang mempunyai permasalahan sendiri tetapi kehadirannya ikut menentukan eksistensi Drupadi, meliputi: Rajamala, Susarman, dan Banuwati. Adapun tokoh antagonis adalah sejumlah tokoh yang berusaha mencelakakan Drupadi, meliputi: Duryudana, Sangkuni, dan Dursasana. Hubungan antar-tokoh tersebut dapat digambarkan dengan diagram sebagai berikut.

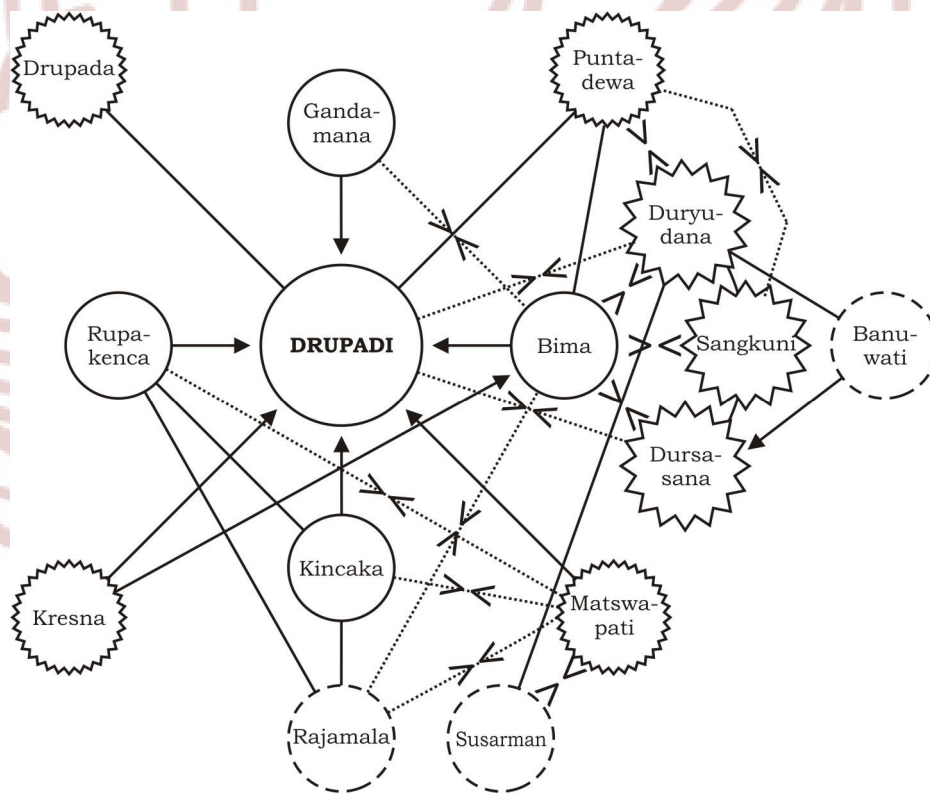


Diagram 16. Hubungan antar-tokoh dalam lakon *Banjaran Drupadi* karya Manteb Soedharsono. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Keterangan: → : tokoh satu mendukung tokoh yang lain.

— : tokoh satu berhubungan dengan tokoh yang lain.

>< : tokoh satu terjadi konflik dengan tokoh yang lain.

5. Tema dan Amanat

Kisah perjalanan hidup tokoh Drupadi dalam *lakon* ini berawal dari perkawinan Drupadi dengan Puntadewa sampai dengan penebusan nazarnya pada saat terjadi perang besar antara Pandhawa dan Kurawa yang disebut *Baratayuda Jayabinangun*. Drupadi mau diperistri oleh Puntadewa yang pada saat itu sedang hidup menderita—sebagai akibat ulah Kurawa—bukan tanpa alasan. Ia memilih sosok suami yang berjiwa kesatria dan berbudi luhur; bukan seorang yang kaya-raya tetapi lalim dan serakah seperti Duryudana. Oleh karena itu, Drupadi tanpa rasa menyesal mendampingi Puntadewa dalam keadaan apa pun. Bahkan ketika Pandhawa harus menjalani hukuman di hutan belantara selama dua belas tahun dan mengabdikan di sebuah kerajaan selama satu tahun—sebagai akibat kekalahan mereka dalam bermain dadu melawan Kurawa—Drupadi dengan setia mengikutinya. Ia juga tidak pernah mengungkit-ungkit tindakan suaminya yang pernah mempertaruhkan dirinya di dalam permainan dadu melawan Kurawa. Meskipun demikian, keluhuran budi Drupadi tersebut menjadi ‘kurang sempurna’ hanya karena pada saat Dursasana mati mengenaskan di tangan Wrekudara dalam *Baratayuda*, Drupadi tega mencuci rambutnya dengan darah Dursasana hanya demi melunasi nazarnya.

Sanggit Manteb Soedharsono yang terakhir tersebut terasa mengurangi bobot kejiwaan Drupadi yang telah dibangun sedemikian rupa pada adegan-adegan sebelumnya. Tindakan Drupadi yang melepas nazar dengan berkeramas darah Dursasana itu dapat diibaratkan “nila setitik merusak susu sebelanga”; artinya bahwa kebaikan Drupadi yang telah dirintis dalam waktu relatif panjang dapat hilang dengan sekejap hanya karena tindakannya yang tidak manusiawi. Meskipun di dalam *lakon* pedalangan pada umumnya memang demikian, tetapi dalang sebagai pengubah *lakon* dapat saja mengubah *sanggit* tersebut yakni membatalkan niat Drupadi untuk berkeramas darah Dursasana walaupun diingatkan oleh Wrekudara, karena tindakan tersebut juga tidak terdapat di dalam *Mahābhārata*.¹⁴⁰

Terlepas dari *sanggit* akhir Manteb Soedharsono tersebut, tema *lakon Banjaran Drupadi* adalah “Cinta Kasih dan Kesetiaan.” Adapun amanatnya adalah, bahwa hidup berumah tangga yang dilandasi oleh cinta kasih yang tulus akan dapat menerima segala cobaan dan ujian hidup seberat apa pun—meski datang dari suami sekalipun—dengan penuh keikhlasan.

¹⁴⁰ Lihat analisis pada akhir paragraf pertama hlm. 410: “. . . tidak pernah disebutkan bahwa Dropadi [JK] berkeramas darah Duççāsana [JK] sebagai pelepas nazar atas tindakan keji Duççāsana [JK] kepadanya pada saat berakhirnya permainan dadu”

D. Peran *Sanggit* dalam Penciptaan *Lakon Banjaran*

Banjaran wantah, *banjaran jugag*, dan *banjaran kalajaya* pada hakikatnya adalah jenis-jenis *banjaran* yang pengklasifikasiannya didasarkan pada panjang-pendeknya peristiwa kehidupan tokoh yang disajikan dalam satu kesatuan *lakon*. Jenis-jenis *banjaran* tersebut tidak ada korelasinya dengan sedikit-banyaknya episode yang disajikan dalam satu kesatuan pentas.

Banjaran wantah sebagai jenis *banjaran* yang mengungkapkan peristiwa kehidupan tokoh sejak lahir sampai dengan kematian, belum tentu memiliki episode lebih banyak daripada *banjaran jugag* yang hanya menyajikan sebagian peristiwa kehidupan tokoh. Demikian juga sebaliknya, *banjaran jugag* yang mengungkapkan sebagian peristiwa kehidupan tokoh belum tentu memiliki episode lebih sedikit daripada *banjaran wantah*. Bahkan jumlah episode dalam *banjaran* jenis *kalajaya* pun belum tentu lebih sedikit daripada *banjaran wantah*. Hal itu sangat bergantung pada sedikit-banyaknya episode yang menjadi teks hipogramnya, peristiwa yang dihadapi oleh masing-masing tokoh yang *dibanjarkan*, dan jumlah adegan yang ditampilkan di dalam *lakon*. Untuk mengetahui seberapa banyak jumlah episode dan adegan yang ditampilkan dalam berbagai jenis *lakon banjaran*, berikut ini disajikan tabel perbandingannya.

Tabel 4. Perbandingan volume antara *banjaran wantah*, *banjaran jugag*, dan *banjaran kalajaya*.

No	JENIS	LAKON	JUMLAH EPISODE/ LAKON	JUMLAH ADEGAN	JUMLAH CERITA PA-GEDHONGAN
1.	BANJARAN WANTAH	<i>Banjaran Bisma</i>	4 / 3	11	3
		<i>Banjaran Kunthi</i>	8 / 7	13	5
2.	BANJARAN JUGAG	<i>Banjaran Gathutkaca</i>	3 / 3	13	—
		<i>Banjaran Drona</i>	5 / 5	21	3
3.	BANJARAN KALAJAYA	<i>Banjaran Drupadi</i>	4 / 5	19	3

Sanggit dalam penciptaan *lakon banjaran* berperan sebagai perekat bangunan *lakon*, agar *lakon* yang terdiri dari beberapa episode dengan berbagai versinya dapat berpadu menjadi satu kesatuan *lakon* yang utuh. Oleh karena itu, dalam dengan *sanggitnya* dapat memilih versi peristiwa dari berbagai sumber *lakon* yang dianggap mantap. Juga dengan *sanggit*, dalam dapat memperpanjang dan memperpendek sajian *lakon*.

1. Memilih Versi Peristiwa dari Berbagai Sumber *Lakon*

Episode-episode dalam *lakon banjaran* tidak dibatasi oleh salah satu sumber *lakon*, karena salah satu sumber *lakon* belum tentu mempunyai kompleksitas permasalahan bagi tokoh yang *dibanjarkan*. Meskipun demikian, dalam selaku pengubah *lakon*

harus selektif di dalam memilih sumber *lakon* yang dijadikan acuan *sanggit* pada setiap episodenya, karena kronologi peristiwa antara versi satu dan yang lain sering berbeda.

Lakon banjaran yang baik tidak sekedar membeberkan peristiwa secara linier (menjajar episode-episode), tetapi mengungkap sejumlah peristiwa secara kausalitas. Semua tokoh yang dihadirkan harus mempunyai permasalahan di dalam *lakon*, tidak sekedar tampil untuk mengisi ruang dan waktu. Oleh karena itu, perlu dilakukan penyeleksian episode dengan kritis, sehingga episode-episode yang tidak ada korelasinya dengan penampilan tokoh utama tidak perlu ditampilkan.

Lakon banjaran apa pun jenisnya harus mencerminkan secara jelas peran tokoh utama di dalam alur cerita. Penggarapan tokoh utama harus mendapatkan porsi yang dominan daripada tokoh-tokoh pendukung. Sebaliknya, tokoh-tokoh pendukung yang dihadirkan di dalam *lakon* harus mendukung kehadiran tokoh utama. Jika ternyata ada tokoh pendukung yang memiliki permasalahan tersendiri di dalam salah satu episode, permasalahan tersebut harus tetap dalam rangka mendukung kehadiran tokoh utama. Dengan demikian, permasalahan-permasalahan yang ditampilkan di dalam *lakon banjaran* tetap mengerucut pada permasalahan tokoh utama.

Permasalahan lain yang juga harus diperhatikan oleh dalang adalah kejelasan peristiwa yang dialami tokoh utama dari awal sampai dengan akhir *lakon*. Oleh karena durasi pertunjukan wayang kulit *purwa* tradisi dibatasi maksimal tujuh jam, maka dalang harus mampu menyeleksi episode mana yang harus terungkap di dalam *pakeliran* dan episode mana yang cukup disajikan melalui cerita *pagedhongan*. Dengan demikian, semua permasalahan yang dihadapi oleh tokoh utama dapat tersajikan dengan tuntas (Jawa: *mulih*) dan menjadi satu kesatuan cerita secara utuh (Jawa: *kempel*); tidak ada satu pun permasalahan yang menggantung tanpa kejelasan (Jawa: *ora mulih*).

2. Memperpanjang dan Memperpendek Sajian *Lakon*

Sedikitnya peristiwa kehidupan tokoh dapat diperpanjang penyajiannya dalam *pakeliran* antara lain melalui *sanggit catur* terutama dialog tokoh-tokoh wayangnya. Dalam hal ini dalang dituntut kepiawaiannya mengembangkan permasalahan yang dihadapi oleh masing-masing tokoh, sehingga pembicaraan dalam setiap adegan tidak langsung ke pokok permasalahan. Dalang yang berwawasan luas serta peka menangkap fenomena-fenomena kehidupan biasanya lebih mudah mengembangkan sebuah permasalahan, sehingga pembicaraan tokoh-tokoh wayang yang di-

sampaikan di dalam sejumlah adegan tidak bersifat 'kering' tetapi penuh variasi.

Banyaknya peristiwa kehidupan tokoh dapat diperpendek penyajiannya dalam *pakeliran* antara lain melalui pemilihan episode dan adegan. Pertimbangan perlu tidaknya episode dan adegan ditampilkan, sangat bergantung pada peranannya dalam keseluruhan *lakon*. Dalam hal ini dalang penggubah *lakon* tentu akan mempertimbangkan seberapa penting sebuah episode dan adegan ditampilkan. Sebaliknya, akan memutuskan alurkah jika sebuah episode dan adegan ditiadakan? Penentuan penting tidaknya sebuah episode dan adegan ditampilkan, tidak dapat dijabarkan secara pasti; hal ini sangat bergantung pada kepekaan masing-masing dalang penggubah *lakon*.

Penampilan cerita *pagedhongan* bukan sebuah solusi untuk memperpendek sajian *pakeliran*. Berdasarkan lima kasus *banjaran* yang dipaparkan di muka, cerita *pagedhongan* hanya ditampilkan apabila diperlukan. Peristiwa-peristiwa yang disajikan melalui cerita *pagedhongan* kebanyakan peristiwa yang lebih bersifat kronologis, bukan peristiwa penting yang dihadapi oleh tokoh utama. Dengan demikian, *lakon banjaran* tidak sekedar membeberkan biografi tokoh utamanya, tetapi mengungkap sejumlah permasalahan yang dihadapi oleh tokoh utama.

BAB IV

GARAP PAKELIRAN LAKON BANJARAN

Garap pakeliran sebagai kerja kreatif yang bersifat non-individual ditentukan oleh enam unsur yang saling berkait, meliputi: *penggarap*, sarana *garap*, materi *garap*, bentuk *garap*, penentu *garap*, dan pertimbangan *garap*.¹ ‘*Penggarap*’ dalam *pakeliran* adalah dalang. Ia adalah pemimpin pertunjukan, sutradara, sekaligus aktor pertunjukan wayang. Sebagai pemimpin pertunjukan, ia mempunyai otoritas sepenuhnya terhadap keberhasilan *pakeliran*. Sebagai sutradara, ia mempunyai wewenang mengarahkan *garapan* para kerabat kerjanya (*pengrawit*, *wirawara*, dan *swarawati*) serta bertanggung jawab dalam hal teknis dan artistik *pakeliran*. Sebagai aktor, ia mempunyai kebebasan mengekspresikan seluruh kemampuan pedalangannya.

‘Sarana *garap*’ *pakeliran* meliputi perabot fisik pertunjukan wayang kulit, yang terdiri dari: seperangkat wayang kulit, seperangkat gamelan, *kelir* (layar), *bléncong* (lampu panggung), *gedebog* (batang pisang), *kothak* (peti kayu), *cempala* (kayu

¹ Diadopsi dan dimodifikasi dari Rahayu Supanggah, *Bothèkan Karawitan II: Garap* (Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, 2009), 180–354.

pemukul *kothak*), dan *keprak* (lempengan tembaga yang digantung di bibir *kothak*). Perangkat wayang kulit *purwa* disebut ‘lengkap’ bukan hanya ditentukan oleh jumlah figur wayang, melainkan juga banyaknya figur tokoh sekaligus *wanda-wanda* wayangnya. Perangkat gamelan untuk keperluan *wayangan* sekarang sudah jauh berbeda dengan gamelan *wayangan* pada tahun 1950-an, yakni menggunakan seperangkat ‘gamelan *ageng*’ yang berlaras *sléndro-pélog*, terdiri dari: dua buah *rebab*, empat buah *kendhang*, tiga buah *gendèr barung*, tiga buah *gendèr penerus*, sepasang *slenthem*, dua pasang *demung*, tiga pasang *saron barung*, sepasang *saron penerus*, sepasang *gambang*, sepasang *bonang barung*, sepasang *bonang penerus*, satu buah *siter*, dua buah *suling*, satu buah *kecèr*, sepasang *kethuk-kempyang*, sepuluh *pencon kenong*, delapan buah *kempul*, empat buah *gong suwukan*, dua buah *gong ageng*. Untuk menghasilkan efek tertentu yang mengiringi *sabet* wayang ditambah seperangkat *drum*, *jimbé*, *gong bèri*, *terbang*, dan kadang-kadang *keyboard*. Lampu panggung wayang kulit sekarang sudah tidak menggunakan *bléncong*, tetapi lampu *halogen* dan kadang-kadang menghasilkan sinar berwarna-warni (netral, kuning, merah, hijau, dan biru).

‘Materi *garap*’ *pakeliran* meliputi semua unsur ekspresi *pakeliran*, yang terdiri dari: *catur*, *sabet*, *gending*, *sulukan*,

dhodhogan, dan *keprakan*. Dari keenam unsur ini terdapat empat unsur ekspresi yang berkaitan langsung dengan *sanggit lakon*, yakni *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*. *Catur* berfungsi menerjemahkan *sanggit lakon* ke dalam bahasa verbal pedalangan, sedangkan *sabet* berfungsi menerjemahkan *sanggit lakon* ke dalam bahasa visual. Adapun *gending* dan *sulukan* berfungsi mengiringi sekaligus memberi nuansa terhadap *sanggit catur* dan *sanggit sabet*.

‘Bentuk *garap*’ *pakeliran purwa* gaya Surakarta terdiri dari tiga macam: ‘*garap semalam*’, ‘*garap ringkas*’, dan ‘*garap padat*’. *Pakeliran garap semalam* dibagi menjadi dua pola sajian, meliputi: *pakeliran* ‘konvensional’ dan *pakeliran* ‘tradisi yang dikembangkan’. *Pakeliran* ‘konvensional’ adalah sebuah *pakeliran* yang struktur adegan, *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukannya* mengacu pada *garap pakeliran* tradisi keraton. Adapun *pakeliran* ‘tradisi yang dikembangkan’ adalah sebuah *pakeliran* yang struktur adegan dan sajian unsur-unsur ekspresi *pakelirannya* mengacu format ‘*pakeliran padat*’, tetapi durasi pertunjukannya masih tetap semalam (antara enam sampai dengan tujuh jam).

‘Penentu *garap*’ adalah faktor-faktor yang menentukan—dan mengikat secara pasti—sebuah *pakeliran* wayang kulit *purwa* dipergelarkan. Pada dasarnya pertunjukan wayang kulit hampir

tidak pernah hadir dalam bentuk pertunjukan murni dan mandiri yang didesain untuk dipertontonkan kepada masyarakat umum tanpa dikaitkan dengan fungsi atau keperluan tertentu. Ada dua kelompok penentu format penyajian wayang kulit *purwa*, yakni ‘pemegang otoritas’ dan ‘penanggung’. Sejak tahun 1923 sampai dengan akhir 1960-an Karaton Surakarta dan Kadipaten Mangkunagaran merupakan dua istana Jawa yang mempunyai peran sangat vital dalam menentukan format *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta. Selanjutnya sejak tahun 1969 sampai dengan paruh pertama tahun 1998, penentu format *pakeliran purwa* baik gaya Surakarta, Yogyakarta, maupun yang lain berada di tangan Pemerintah Orde Baru.² Penentu *garap* lainnya yang tidak kalah otoriter di dalam menentukan format *pakeliran* wayang kulit adalah produser siaran radio, produser tayangan televisi, produser rekaman, dan para penanggung wayang.

‘Pertimbangan *garap*’ adalah hal-hal yang bersifat fakultatif yang sering menjadi dasar pertimbangan dalang di dalam menyajikan *pakeliran*. Pertimbangan *garap* ini dapat didasarkan pada tiga hal: pertama, sarana *garap* dan fasilitas pertunjukan; kedua, kerabat kerja yang mendukung pertunjukan; ketiga, faktor sosial budaya masyarakat penonton.

² Lihat V.M. Clara van Groenendaal, *Dalang di Balik Wayang* (Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti, 1987), 109–149 dan 209–237.

Enam unsur *garap pakeliran* tersebut pada dasarnya merupakan sebuah sistem, sehingga satu dengan yang lain saling terkait dan saling mendukung, yang akhirnya menentukan hasil *garap pakeliran*. Meskipun demikian, sesuai dengan judul bahasan pada bab ini, yakni *garap pakeliran lakon banjaran*, maka kajiannya lebih difokuskan pada sarana *garap*, materi *garap*, bentuk *garap*, dan pertimbangan *garap*. Adapun dua unsur *garap* yang lain, yakni ‘penggarap’ dan ‘penentu *garap*’ akan dibahas pada bab berikutnya.

A. Unsur-unsur Ekspresi *Pakeliran*

1. *Catur*

Catur berdasarkan bentuk ujaran dan fungsinya di dalam *pakeliran* dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis: *janturan*, *pocapan*, dan *ginem*.³ *Janturan* adalah narasi dalang yang digunakan untuk menyertai sebuah *jejer* (disebut *janturan jejer*), untuk menyertai sebuah adegan (disebut *janturan adegan*), atau melukiskan peristiwa yang sedang terjadi dalam *pakeliran* (disebut *janturan*

³ R. Soetrisno, *Kawruh Pedalangan* (Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1976), 17–30; juga Bambang Murtiyoso, *Seni Pedalangan (Jawa): Unsur-unsur Pokok* (Surakarta: ASKI Surakarta, 1981a), 6.

peristiwa).⁴ *Pocapan* adalah narasi dalang dengan kalimat yang relatif lebih pendek daripada *janturan*, yang berfungsi untuk menggambarkan situasi adegan (disebut *pocapan* situasi), menggambarkan peristiwa yang sedang atau telah terjadi dalam *pakeliran* (disebut *pocapan* peristiwa), menyertai bagian dari suatu adegan dengan porsi mendominasi bagian itu (disebut *pocapan* mandiri), mengalihkan perhatian dari adegan satu ke adegan berikutnya (disebut *pocapan* peralihan).⁵ Adapun *ginem* adalah dialog atau monolog tokoh wayang dalam *pakeliran*.

Ginem wayang dalam kaitannya dengan *sanggit catur* dapat dibedakan menjadi lima macam, yakni *ginem blangkon*, *ginem baku*, *ginem isèn-isèn*, *ginem sampiran*, dan *ginem banyol*. *Ginem blangkon* adalah percakapan wayang yang telah terpola sedemikian rupa sehingga dalang tinggal menerapkan dalam *pakeliran* sesuai sesuai dengan situasi dan kondisi adegan. *Ginem baku* adalah percakapan wayang yang berkaitan langsung dengan permasalahan tokoh dalam sebuah peristiwa *lakon*. *Ginem isèn-isèn* adalah percakapan wayang yang masih berkaitan dengan permasalahan tokoh tetapi telah mengalami variasi, biasanya di-

⁴ Sumanto, Titin Masturoh, Kuwato, dan Sumardji, "Janturan dan Pocapan Gaya Surakarta Sebuah Tinjauan Tekstual" (Laporan Penelitian STSI Surakarta, tidak diterbitkan, 1993), 15–16.

⁵ Sumanto, dkk., 1993, 16–18. Khusus '*janturan jejer*' dan '*pocapan peristiwa*' merupakan tambahan peneliti berdasarkan kasus yang ditemukan dalam penelitian ini.

kaitkan dengan masalah-masalah humanistik. *Ginem sampiran* adalah percakapan wayang tentang pesan-pesan tertentu di luar permasalahan tokoh dalam sebuah peristiwa *lakon*. Adapun *ginem banyol* adalah percakapan wayang untuk membuat tertawa penonton. *Ginem banyol* ini ada yang terkait dengan alur cerita (disebut *banyol gawan lakon*) dan ada yang terlepas sama sekali dengan *lakon* (disebut *banyol medal saking kelir*).⁶

Bahasa yang dipilih di dalam *catur*—termasuk kosakata, ungkapan, dan tata susun kalimatnya—meliputi bahasa Kawi (Jawa Kuna) dan Jawa Baru yang digunakan secara bersama-sama sehingga membentuk suatu tipe bahasa baru—yang bukan termasuk bahasa Kawi dan bukan bahasa Jawa Baru—yang disebut bahasa pedalangan.⁷ Keindahan *catur* tidak hanya terletak pada keindahan teks atau bahasa yang tinggi nilai sastranya, tetapi juga kemantapan penyuarannya.⁸ Kemantapan penyuaran sangat ditentukan oleh kejelasan artikulasi, tinggi-rendahnya nada, cepat-lambatnya tempo penyuaran, keras-lirihnya volume suara, jeda penyuaran, suasana adegan, dan kondisi batin tokoh

⁶ Purbo Asmoro, wawancara tanggal 27 September 2010 di Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

⁷ Sumanto, dkk., 1993, 45.

⁸ Kuwato, “Menggali Konsep-konsep dalam Catur Pakeliran Tradisi Gaya Surakarta” (makalah Seminar Pedalangan Nusantara III, disajikan di STSI Surakarta pada tanggal 20 September 2002), 2.

(dalam narasi disebut *ulon*, sedangkan dalam cakapan wayang disebut *antawacana*).⁹

2. *Sabet*

Sabet adalah segala hal yang berkaitan dengan gerak-gerik boneka wayang dalam *pakeliran*. *Sabet* terbentuk oleh enam aspek yang saling mendukung, meliputi: *cepgengan*, *tanceban*, *bedholan*, *entas-entasan*, *solah*, dan *perangan*.¹⁰

Cepengan adalah teknik memegang tangkai penggapit wayang yang didasarkan pada gaya berat wayang, kebutuhan gerak, dan rasa gerak. *Tanceban* adalah posisi tertancapnya tangkai penggapit wayang pada *gedebog* yang dipertimbangkan berdasarkan hierarki, suasana batin, dan peristiwa yang sedang dialami oleh tokoh bersangkutan. *Bedholan* adalah tercabutnya tangkai penggapit wayang dari *gedebog* yang dipertimbangkan berdasarkan gaya berat wayang, kebutuhan gerak, dan rasa gerak. *Entas-entasan* adalah tindakan wayang meninggalkan *kelir* yang dipertimbangkan berdasarkan kebutuhan gerak dan efek bayangan

⁹ M.Ng. Nojowirongko al. Atmotjendono, *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*, Djilid I (Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa, Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K, 1960), 12.

¹⁰ Bambang Suwarno, "Konsep Garap Sabetan Wayang Kulit Purwa dalam Pakeliran" (makalah Seminar Pedalangan Nusantara III, tanggal 20 September 2002 di STSI Surakarta), 2.

yang ditimbulkan. *Solah* adalah segala tingkah laku wayang di *kelir* yang dipertimbangkan berdasarkan jenis, bentuk, karakteristik, dan suasana batin tokoh wayang. *Perangan* adalah gerak-gerak wayang pada saat berperang yang dipertimbangkan berdasarkan jenis *perangan*, bentuk wayang, dan karakteristik *perangan*.

Sabet dalam *pakeliran* pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua jenis: ‘*sabet representatif*’ dan ‘*sabet tematik*’. ‘*Sabet representatif*’ adalah bentuk *sabet* yang merepresentasikan gerak-gerak manusia atau binatang secara maknawi, misalnya: berjalan, menari, melompat, terbang, berenang, tidur, bertapa, bermesraan, berpelukan, memondong, menggendong, berkelahi, dan sebagainya. Adapun ‘*sabet tematik*’ adalah bentuk *sabet* yang mengungkapkan suasana batin tokoh wayang.¹¹ Misalnya untuk mengungkapkan perasaan was-was Gorawangsa pada saat mencuri cinta Dewi Amirah dalam *lakon Kangsa Lair*; untuk mengungkapkan bayangan Bima terhadap ibunya pada saat ia akan berangkat mencari *tirta pawitra* ‘di atas perintah Drona dalam *lakon Déwaruci*; untuk mengungkapkan perasaan gandrung Niwatakawaca kepada Bathari Supraba dalam *lakon Ciptaning*; atau untuk

¹¹ Bambang Suwarno, “Perkembangan Garap Pakeliran” (makalah Seminar Pedalangan Nusantara, Proyek Hibah Kompetisi A2 Tahun ke-2 Batch 3 Tahun 2007, tanggal 30 November 2007 di STSI Surakarta), 10–11.

mengungkapkan lamunan tokoh wayang tertentu mengenai peristiwa masa lampau. Untuk menyajikan ‘*sabet tematik*’ ini dalang kecuali harus menguasai teknik dan ragam *sabet*, juga harus memiliki kreativitas yang tinggi (Jawa: *mumpuni*) agar *sabet* yang dihasilkan ‘mampu berbicara’.

3. Gending

Gending *pakeliran* dalam hubungannya dengan *sanggit lakon* ditentukan oleh tiga hal: jenis, bentuk, dan *garap*.¹² Sebuah gending—berdasarkan jumlah *sabetan* dalam tiap satu *gongan* serta jumlah *gong* dalam komposisi gending—dari ukuran terkecil sampai dengan ukuran yang terbesar dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis: gending *alit*, gending *sedheng*, dan gending *ageng*. Gending *alit* meliputi bentuk *ayak-ayak*, *jineman*, *kemuda*, *srepeg*, *sampak*, *lancaran*, *ketawang*, dan *ladrang*. Gending *sedheng* meliputi bentuk *ketawang gendhing kethuk loro kerep* dan *gendhing kethuk loro kerep*. Gending *ageng* meliputi bentuk *gendhing kethuk papat kerep* dan *gendhing kethuk papat arang*. Jenis dan bentuk gending ini menentukan tingkat kerumitan *tabuhan*.

Gending *pakeliran* berdasarkan fungsinya dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu: (1) gending *patalon*, yang disajikan

¹² Jenis, bentuk, dan *garap* gending secara umum lihat Supanggah, 2009, 117–127, 311–318.

sebelum pertunjukan wayang kulit; (2) gending pokok, yang disajikan untuk mendukung *pakeliran* mulai *jejer* sampai dengan *tanceb kayon*; dan (3) gending selingan, yang disajikan pada saat *limbukan* dan *gara-gara*.¹³ Gending *patalon* pada masa lalu (sebelum 1970-an) berfungsi sebagai media untuk penjelajahan rasa musikal sekaligus mengundang penonton wayang, tetapi sejak pertengahan 1980-an lebih berfungsi sebagai konser karawitan. Gending pokok dalam *pakeliran* sekarang dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis: gending *pambuka*, gending adegan, dan gending *perangan*. Gending *pambuka* adalah sejumlah repertoar gending yang digunakan untuk mengiringi berbagai macam adegan wayang pada bagian *pambuka* atau *prolog*. Gending adegan adalah sejumlah repertoar gending yang digunakan untuk mengiringi berbagai macam adegan wayang, baik *jejer*, adegan, ataupun *candhakan*. Gending *perangan* adalah sejumlah repertoar gending yang digunakan untuk mengiringi berbagai jenis perang.

Sebagian besar gending *pakeliran* sekarang, baik gending *patalon*, gending pokok, maupun gending selingan tidak terikat lagi oleh gaya pedalangan yang diiringi. Artinya, meskipun *pakelirannya* bergaya Surakarta tetapi gending-gending yang

¹³ Bambang Murtiyoso, dkk., *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Citra Etnika, 2004), 114.

mengiringi dapat berasal dari berbagai macam gaya: Surakarta, Yogyakarta, Banyumasan, Cirebonan, Jawatimuran, bahkan Banyuwangen. Selain itu, *garapan* gending sekarang cenderung bernuansa meriah (Jawa: *gobyog*) serta dengan teknik *tabuhan* yang relatif lebih keras.

4. *Sulukan*

Sulukan adalah perpaduan antara teks (Jawa: *cakepan*) dan lagu yang dilantunkan oleh dalang untuk membangun suasana tertentu dalam pertunjukan wayang. *Sulukan* dalam kaitannya dengan *sanggit lakon* ditentukan oleh tiga hal: jenis, *céngkok*, dan *cakepan*. *Sulukan pakeliran* gaya Surakarta terdiri dari tiga jenis: *pathetan*, *sendhon*, dan *ada-ada*. Ketiga jenis *sulukan* ini mempunyai fungsi dan ciri penyajian tersendiri.¹⁴

1. *Pathetan* adalah *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana sakral, agung, tenang, mantap, khidmat, lega, dan gembira. *Sulukan* jenis ini mempunyai ciri penyajian lebih tenang, mantap, dan cenderung dengan teknik penyuaran yang berpanjang-panjang (Jawa: *kung* atau *nggalur*). Penyajian *pathetan* diiringi oleh *ricikan gendèr barung*, *rebab*, *gambang*, *suling*, serta pada *sèlèh* tertentu dibarengi dengan

¹⁴ Lihat Nojowirongko, Djilid I, 1960, 14–31.

tabuhan gong dan kenong. Repertoar pathetan meliputi: Nem Ageng, Nem Wantah, Nem Jugag, Kedhu, Lasem, Lindur, Sanga Wantah, Sanga Ngelik, Sanga Jugag, Jingking, Manyura Ageng, Manyura Wantah, Manyura Ngelik, dan Manyura Jugag.

2. *Sendhon* adalah *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana sedih, haru, sesal, gundah, sepi, dan romantis. *Sulukan* jenis ini mempunyai ciri penyajian lebih cepat daripada *pathetan*, dengan teknik penyuaran lebih ringan dan cenderung pendek-pendek. Penyajian *sendhon* diiringi oleh *ricikan gendèr barung, gambang, suling*, serta pada *sèlèh* tertentu dibarengi dengan *tabuhan gong dan kenong*. Repertoar *sendhon* meliputi: *Pananggalan, Kloloran, Renca-sih, Bimanyu, Sastradatan, dan Tlutur.*
3. *Ada-ada* adalah *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana tegang, tergesa-gesa, dan hiruk-pikuk. *Sulukan* jenis ini mempunyai ciri penyajian tegas, keras, dengan teknik penyuaran cenderung pendek-pendek. Penyajian *ada-ada* selain dibarengi dengan *dhodhogan* atau *keprakan*, juga diiringi oleh *ricikan gendèr barung* serta pada *sèlèh* tertentu dibarengi dengan *tabuhan gong dan kenong*. Repertoar *ada-ada* meliputi: *Girisa, Astakuswala Alit, Asta-*

kuswala Ageng, Budhal Mataraman, Mataraman, Greget-saut Nem, Greget-saut Sanga, Sanga Jugag, Palaran, Astakuswala Sanga, Manggalan, Greget-saut Manyura, Manyura Jugag, dan Manyura Cekak.

Sulukan dalam *garap pakeliran* mempunyai tiga fungsi, yakni untuk membangun, menciptakan, atau mendukung suasana tertentu dalam *pakeliran*. Disebut ‘membangun suasana’ apabila penyajian *sulukan* mendahului gending. Disebut ‘menciptakan suasana’ apabila *sulukan* tampil secara mandiri di tengah-tengah *pocapan* atau *ginem*. Disebut ‘mendukung suasana’ apabila penampilan *sulukan* setelah *suwuk* gending. Pada fungsinya yang pertama dan kedua disebut ‘*sulukan mandiri*’, sedangkan pada fungsinya yang ketiga disebut ‘*sulukan suwuk gending*’.

Unsur-unsur ekspresi *pakeliran* dapat tersaji dengan baik apabila dalang menguasai konsep-konsep pedalangan serta memiliki keterampilan teknik *pakeliran* yang merata pada semua unsur.

1. Di bidang *catur*, dalang: (a) menguasai bahasa pedalangan dengan baik dan benar (Jawa: *amardibasa*); (b) mampu menyajikan *janturan* dan *pocapan* sesuai dengan *laras gamelan*, *teba wilayah nada* (Jawa: *pathet*), dan nuansa gending yang mengiringi; dan (c) mampu menyajikan *antawacana*

wayang sesuai dengan *wanda* wayang,¹⁵ karakter tokoh, dan suasana batin tokoh wayang di dalam peristiwa *pakeliran*.

2. Di bidang *sabet*, dalang: (a) menguasai *cepengan*, *tanceban*, *bedholan*, dan *entas-entasan* wayang; (b) terampil menggerakkan boneka wayang sesuai dengan jenis, ukuran, dan *wandanya*; (c) mampu menggerakkan boneka wayang sesuai dengan maksud gerak serta suasana kejiwaan tokoh dalam *pakeliran*; dan (d) mampu menggerakkan boneka wayang sesuai dengan nuansa gending yang mengiringi.
3. Di bidang gending, dalang: (a) mengetahui repertoar gending *pakeliran* beserta bentuk-bentuknya; (b) mampu merasakan nuansa masing-masing gending *pakeliran*; dan (c) mampu menerapkan repertoar gending *pakeliran* sesuai dengan keperluan adegan dan suasana kejiwaan tokoh wayang dalam *pakeliran*.
4. Di bidang *sulukan*, dalang: (a) menguasai dan mampu menyuarakan nada-nada sesuai dengan *laras* gamelan; (b) menguasai repertoar *cakepan sulukan*; (c) mampu membedakan penyajian berbagai jenis *sulukan*, meliputi: *pathet-*

¹⁵ *Wanda* wayang meliputi bentuk keseluruhan tokoh wayang dari ujung rambut sampai dengan ujung kaki. Lihat R.M. Sajid, *Bauwarna Wajang* (Surakarta: Hadiwidjajan, 1956), 69–77; Soedarso Sp, *Wanda: Suatu Studi tentang Resep Pembuatan Wanda-wanda Wayang Kulit Purwa dan Hubungannya dengan Presentasi Realistik* (Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara, Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud, 1986).

an, *sendhon*, dan *ada-ada*; dan (d) mampu menerapkan jenis *sulukan* dan repertoar *cakepan* sesuai dengan keperluan adegan serta suasana kejiwaan tokoh dalam *pakeliran*.

5. Di bidang *dhodhogan*, dalang menguasai jenis-jenis dan kegunaan *dhodhogan* serta mempraktikkannya sesuai dengan keperluan *pakeliran*.¹⁶
6. Di bidang *keprakan*, dalang menguasai jenis-jenis dan kegunaan *keprakan* serta mempraktikkannya sesuai dengan keperluan *pakeliran*.¹⁷

Repertoar *lakon* yang disanggit dengan baik belum tentu menghasilkan sajian *pakeliran* yang menarik jika unsur-unsur ekspresi *pakelirannya* tidak tergarap dengan baik. Sebaliknya, unsur-unsur ekspresi *pakeliran* yang digarap dengan baik dapat menutup kelemahan *sanggit lakon*.

¹⁶ Jenis-jenis *dhodhogan* meliputi: (a) *dhodhogan* lamba atau tunggal (**X**); (b) *dhodhogan rangkep* atau dobel (**xx**); (c) *dhodhogan singget* atau tripel (**xx X**); (d) *dhodhogan mbanyu tumètès*, yakni *dhodhogan* tunggal berturut-turut dengan irama ajeg serta dalam tempo relatif lambat (**x x x x x x x** dst.); dan (e) *dhodhogan ngganter*, yakni *dhodhogan* tunggal berturut-turut dengan irama ajeg serta dalam tempo relatif cepat (**xxxxxxxxxx** dst.).

¹⁷ Jenis-jenis *keprakan* meliputi: (a) *sisiran*, yakni sepakan *keprak* dengan ibujari kaki secara ajeg serta dengan volume relatif lirih; (b) *gejogan*, yakni sepakan *keprak* dengan telapak kaki bagian depan (dekat pangkal ibujari) dengan volume relatif keras; dan (c) *singgetan*, yakni dua kali sepakan *keprak* secara berturut-turut dengan volume lirih dan keras (**zz**).

B. Garap Pakeliran

Kajian *garap* unsur-unsur ekspresi *pakeliran* pada bab ini difokuskan pada sajian *pakeliran Banjaran Bisma* karya Nartasabda (1977) dan *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro (2008). Pemilihan kedua materi tersebut didasarkan pada empat pertimbangan sebagai berikut. Pertama, *Banjaran Bisma* karya Nartasabda merupakan bentuk awal penggarapan *lakon banjaran*, sedangkan *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro merupakan pengembangan kemudian dari *garap pakeliran lakon banjaran*. Kedua, *garap pakeliran Banjaran Bisma* sajian Nartasabda bersifat ‘konvensional’—meskipun ada beberapa bagian tertentu yang telah dikembangkan tetapi hal itu tidak signifikan—sedangkan *garap pakeliran Banjaran Kunthi* sajian Purbo Asmoro bersifat ‘tradisi yang dikembangkan’. Ketiga, *Banjaran Bisma* karya Nartasabda disajikan untuk keperluan rekaman audio oleh sebuah produser kaset komersial (Dahlia Record), sehingga sajiannya bersifat auditif. *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro disajikan untuk keperluan pertunjukan, yakni untuk memperingati seribu hari meninggalnya Suharni Sabdawati, sehingga sajiannya bersifat audio-visual.¹⁸ Keempat, *pakeliran* Nartasabda didukung oleh

¹⁸ Perbandingan *garap pakeliran* ini sekaligus dapat mewakili sajian *pakeliran* Anom Soeroto dalam *lakon Banjaran Gathutkaca*, sebagai bentuk *pakeliran* ‘konvensional’; dan sajian *pakeliran* Manteb Soedharsono dalam *lakon Banjaran Drupadi*, sebagai bentuk *pakeliran* ‘pengembangan’.

kerabat kerjanya sendiri, yakni *pengrawit*, *wiraswara*, dan *swarawati* Condong Raos di bawah pimpinannya. *Pakeliran* Purbo Asmoro didukung oleh *pengrawit*, *wiraswara*, dan *swarawati* yang telah disiapkan oleh pihak penyelenggara pertunjukan, yakni keluarga almarhumah Suharni Sabdawati; bukan kerabat kerjanya sendiri (Sanggar Mayangkara).

Perbedaan konteks dan bentuk *pakeliran* tentu akan menghasilkan *garap* unsur-unsur ekspresi *pakeliran* yang berbeda. Perbedaan itulah yang menunjukkan bahwa *garap pakeliran* dari waktu ke waktu selalu mengalami perubahan sesuai dengan sistem nilai budaya yang berlaku di masyarakat.

1. *Banjaran Bisma Karya Nartasabda*

Pakeliran lakon Banjaran Bisma karya Nartasabda—sesuai dengan sifatnya yang auditif—hanya memiliki tiga unsur pokok *garap* sajian, meliputi: *catur*, *gending*, dan *sulukan*. Meskipun demikian, mengingat *pakeliran* tradisi telah memiliki vokabuler tertentu, yakni semacam aturan yang bersifat pasti, sehingga dengan kekuatan retorika dalang telah dapat menggambarkan bagaimana peristiwa *pakeliran* itu terjadi. Dalam *pakeliran* tradisi, hal-hal yang berhubungan dengan pemanggungan secara konvensional telah dipahami oleh masyarakat pemerhati wayang.

Pakeliran lakon Banjaran Bisma secara tegas dibagi dalam tiga babak yang disebut *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Di dalam *pathet nem* terdapat satu *jejer*, dua adegan, dan satu kali perang. Di dalam *pathet sanga* terdapat dua adegan, dua *candhakan*, satu kali perang, dan dua cerita *pagedhongan*. Di dalam *pathet manyura* terdapat satu adegan, tiga *candhakan*, tiga kali perang, dan satu cerita *pagedhongan*.

Pengertian *pathet* di dalam pedalangan agak berbeda dengan pengertian *pathet* di dalam karawitan. *Pathet* dalam dunia karawitan berarti konsep musikal di dalam karawitan Jawa, yakni sistem yang mengatur peran dan kedudukan nada, atau konvensi yang memberi batasan daerah wilayah suara (semacam ‘kunci’ dalam musik diatonis), atau salah satu jenis atau bentuk komposisi musikal yang terdapat dalam tradisi karawitan gaya Surakarta.¹⁹ Adapun dalam dunia pedalangan, *pathet* berarti bagian atau babak dalam pertunjukan wayang *purwa*. *Pathet nem* merupakan tahap pengenalan dan pemunculan masalah, *pathet sanga* merupakan tahap perumitan masalah, sedangkan *pathet manyura* merupakan tahap puncak dan penyelesaian masalah.

¹⁹ Lihat Sri Hastanto, *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa* (Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, 2009), 112–164; juga Supanggah, 2009, 275–278.

Pathet di kalangan pedalangan juga dapat berarti jenis *sulukan*. Misalnya: *Pathet Nem Wantah*; kata *Pathet* menunjukkan jenis *sulukan*, sedangkan *Nem Wantah* adalah nama repertoar *sulukan*. Meskipun penulisan yang benar adalah *Nem Wantah*, *pathetan*, *laras sléndro pathet nem*, tetapi kalangan pedalangan pada umumnya menyebut *Pathet Nem Wantah*, *laras sléndro pathet nem*; bukan *Pathetan Nem Wantah*, *laras sléndro pathet nem*. Oleh karena itu, penulisan dalam pembahasan ini juga mengacu pada istilah yang berlaku di kalangan pedalangan pada umumnya.

a. *Pathet nem*

(1) *Jejer Kerajaan Hastina*

Ayak-ayak, *laras sléndro pathet manyura*. Tokoh yang tampil dalam adegan ini: Prabu Sentanu diapit oleh *parekan*, dihadap oleh Patih Mandrawa dan Patih Madhendha. *Ayak-ayak* berhenti (Jawa: *suwuk*), dilanjutkan *Karawitan*, *gendhing kethuk papat kerep*, *laras sléndro pathet nem*, berbunyi lirih (Jawa: *sirep*), kemudian disajikan *janturan* (baca: *janturan jejer*) yang secara berturut-turut mendeskripsi tentang tempat dan keadaan negara, nama raja beserta sifat-sifatnya, kegiatan raja pada saat itu, suasana persidangan, para punggawa yang menghadap kepada raja, dan suasana hati raja pada saat itu.

Penggunaan gending *Ayak-ayak* yang dilanjutkan *Karawitan* untuk mengiringi *jejer* Kerajaan Hastina dengan tokoh utama Prabu Sentanu menunjukkan kekonvensionalan penggunaan gending *pakeliran*. Di dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta, masing-masing *jejer* telah memiliki gending tersendiri. Gending *jejer* Kerajaan Hastina khusus tokoh utama Prabu Duryudana: *Kabor, ketawang gendhing kethuk loro kerep minggah Ladrang Sekarlesah, laras sléndro pathet nem*. Gending *jejer* Kahyangan dan Kerajaan Amarta: *Kawit, ketawang gendhing kethuk loro kerep minggah ladrangan, laras sléndro pathet nem*. Adapun gending *jejer* kerajaan yang lain: *Karawitan, gendhing kethuk papat kerep, laras sléndro pathet nem*.²⁰

Janturan yang disajikan oleh Nartasabda dalam *jejer* ini juga bersifat konvensional, antara lain sebagai berikut.

*Swuh rep data pitana hanenggih nagari pundi ta ingkang kaéka adi dasa purwa. Éka araning sawiji, dasa sepuluh, purwa wiwitan. Sanadyan kathah titahing jawata ingkang kasangga ing pretiwi, kaungkulan ing akasa, kaapit ing samodra, kathah ingkang sami anggana raras, nanging datan kadi Nagari Ngastina, ya nagara ing Gajahoya, ya ing Liman Benawi. Winastan Nagari Ngastina duk ing nguni kedhatoné Prabu Hastimurti. Gajahoya kang yasa Prabu Gajahoya. Ngupaya satus tan antuk kalih, sèwu tan jangkep sedasa . . .*²¹

(Dalam kehancuran akan diikuti atau terdapat kedamaian. Syahdan suatu negara yang *kaéka adi dasa*

²⁰ Lihat Nojowirongko, Djilid I, 1960, 34.

²¹ Nartasabda, *Banjaran Bisma*, kaset No. 1 side A.

purwa. *Éka* berarti satu, *dasa* berarti sepuluh, *purwa* berarti permulaan. Meskipun banyak makhluk di atas bumi, di bawah langit, diapit samudera, banyak yang indah mempesona, tetapi tidak sebanding dengan Negara Hastina, Gajahoya, atau Liman Benawi. Disebut Negara Hastina, dahulu kala merupakan kerajaan Prabu Hastimurti. Gajahoya, didirikan oleh Prabu Gajahoya. Dari seratus negara tidak ada duanya, seribu negara pun tidak genap sepuluh)

Janturan seperti itu disebut *janturan jejer*, yakni *janturan* yang hanya disajikan untuk keperluan *jejer* kerajaan mana pun, kecuali kahyangan. Perbedaan *setting* adegan hanya dibedakan oleh deskripsi tentang nama kerajaan beserta artinya, nama raja yang memerintah beserta arti dan sifat-sifatnya, nama para punggawa yang menghadap, dan maksud diadakannya persidangan.

Janturan berakhir kemudian gending kembali berbunyi keras (Jawa: *wudhar*), *minggah Ladrang Karawitan*—yang disertai *kombangan* oleh dalang—kemudian berhenti dengan irama pelan (Jawa: *suwuk tamban*). Dalang kemudian menyajikan *Pathet Nem Wantah*, *laras sléndro pathet nem*;²² dilanjutkan *Ada-ada Girisa*, *laras sléndro pathet nem*.²³ Jenis *sulukan* yang digunakan dalam *jejer* ini juga bersifat konvensional, meskipun teks syair (Jawa:

²² Cakepan: “Nahanta sri naréndra, tedhak siniwaka, O---, ing setinggil sigra, O---, lenggah ing dhampar denta, ingkang kapripit kancana, pinatik nawa retna, O---, sesèmèkira kang babut prangwedani, O---.” (kaset No. 1 side A)

²³ Cakepan: “Rep sidhem premanem, tan ana sabawané, walang myang awisik, kang kapyarsa mung swarané, abdi kriya gendhing, myang kemas ingkang, samya nambut kardi,” (kaset No. 1 side A)

cakepan) yang digunakan merupakan susunan Nartasabda sendiri. *Sulukan* berakhir kemudian dilanjutkan dialog.

- Sentanu mengemukakan latar belakang mengapa ia mengadakan pertemuan di luar hari persidangan.

Pembicaraan disekat dengan *Pathet Nem Jugag, laras sléndro pathet nem*.²⁴ *Sulukan* ini mengandung kesan ‘pasrah’ (Jawa: *sèlèh*), digunakan untuk menyekat antara pembicaraan yang bersifat basa-basi ke pembicaraan penting.

- Sentanu mengutarakan kesedihan hatinya yang disebabkan oleh sikap Bathari Gangga, permaisurinya, yang tidak mau melayani sebagaimana layaknya seorang istri.
- Mandrawa dan Madhendha tidak mampu menanggapi se-patah kata pun, kecuali ikut merasakan kesedihan rajanya.

Suasana susah ini didukung dengan *Sendhon Penanggalan, laras sléndro pathet nem*.²⁵ *Sendhon* ini mengandung kesan ‘bimbang dan ragu’ (Jawa: *èmeng*), sehingga sangat relevan untuk menciptakan suasana ragu Sentanu. Setelah *sulukan* dilanjutkan dialog berikutnya:

²⁴ *Cakepan*: “*Hanjrah ingkang puspita ‘rum, kasilir ing samirana mrik, O---, sekar gadhung, kongas gandanya, O---, mawèh raras renaning driya, O---*.” (kaset No. 1 side A)

²⁵ *Cakepan*: “*Siyang pantara ratri, mung cipta pukulun, O---, tana lyan kaèksi, mila katur, kang cundhamanik, prasasat ragèng, ulun kang sumembah, munggwing padanta prabu, myang kagunganta singsim, saksat sampun prapti, katon asta pukulun, wulat narapati, O--- [ompak gendèr], Rama déwaningsun, O--- [ompak gendèr]*.” (kaset No. 1 side A)

- Mandrawa dan Madhendha tidak dapat memberikan saran apa pun kepada rajanya.
- Sentanu kemudian menutup persidangan. Sentanu tidak mengizinkan Mandrawa dan Madhendha meninggalkan kerajaan, dengan harapan jika terjadi sesuatu dapat memudahkan bagi Sentanu dalam memberikan perintah.

*Kemuda, ayak-ayak, laras pélog pathet lima, untuk mengiringi Sentanu, Mandrawa, dan Madhendha meninggalkan persidangan. Gending suwuk, dilanjutkan Pathet Lima Jugag, laras pélog pathet lima.*²⁶

Penggunaan gending dan *sulukan* tersebut tidak lazim dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta, karena biasanya digunakan untuk mengiringi *pakeliran gedhog*. Meskipun demikian, karena nuansa gending dan *sulukan* tersebut mempunyai kesan ‘menapak jauh’ (Jawa: *nglangut*), sehingga relevan untuk mendukung suasana hati Sentanu yang pada saat itu sedang gundah memikirkan sikap dingin Gangga.

Dalang kemudian menyajikan *pocapan* singkat (baca: *pocapan peralihan*) yang memberikan gambaran tentang adegan berikutnya. Pada akhir *pocapan* tersebut dalang memberi isyarat kepada

²⁶ *Cakepan*: “Ginarebeg, badhaya ‘yu warnanira, solahira wingit lir widadari nurun, O---, lir widadari nurun, O---, sari-sari, O---.” (kaset No. 1 side B)

pengrawit dalam bentuk teka-teki (Jawa: *wangsalan wantah*): “. . . *abyor busanané kang manik-maninten*.”²⁷ Penggunaan *wangsalan* sebagai isyarat dibunyikannya sebuah repertoar gending (Jawa: *sasmita gendhing*) merupakan hal yang lazim terjadi dalam *pakeliran* tradisi, baik gaya Surakarta maupun Yogyakarta. Oleh karena itu, *pengrawit pakeliran* di samping harus peka menangkap maksud *wangsalan* yang diucapkan oleh dalang, juga harus betul-betul siap dan hapal berbagai repertoar gending yang dikehendaki oleh dalang.

(2) Adegan *Kedhaton Hastina*

Manik Maninten, *gendhing kethuk loro kerep*, *laras pélog pathet lima*. Tokoh yang tampil dalam adegan ini: Bathari Gangga dihadap oleh Cangik dan Limbuk. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* adegan) yang berisi deskripsi tentang sikap dingin Gangga terhadap suaminya. Perlu diketahui bahwa *Manik Maninten* merupakan repertoar gending yang tidak lazim digunakan dalam *pakeliran purwa* gaya Surakarta.²⁸ Sebagaimana telah disampaikan di muka bahwa gending-gending berlaras *pélog*

²⁷ Kaset No. 1 side B.

²⁸ Di dalam Nojowirongko, Djilid I, 1960, 33–44; dan Walidi, *Gendhing-gendhing Wayang Purwa*, Jilid I dan II (Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1976), tidak terdapat repertoar gending *pakeliran purwa* yang bernama *Manik Maninten*, *gendhing kethuk loro kerep minggah papat*, *laras pélog pathet lima*.

pathet lima biasanya digunakan untuk *pakeliran gedhog*. Meskipun demikian, *Manik Maninten* yang berlaras *pélog pathet lima* tersebut tidak pernah digunakan untuk mengiringi *pakeliran gedhog*. Gending ini pada mulanya disajikan untuk konser karawitan (Jawa: *klenèngan*), tetapi kemudian oleh Nartasabda digunakan untuk mengiringi *pakeliran purwa*, khususnya menyertai adegan kahyangan.²⁹ Adapun repertoar gending-gending adegan *kedhaton* dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta seperti tertera pada tabel berikut.

Tabel 5. Daftar gending adegan *kedhatonan* dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta.

No.	ADEGAN	GENDING
1.	<i>Kedhaton Hastina</i> (khusus Dewi Banuwati)	<i>Damarkèli, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
	Hastina (tokoh lain)	<i>Gandrungmangu, gendhing kethuk loro arang minggah papat</i>
2.	<i>Kedhaton Wiratha</i>	<i>Tunjung Karoban, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
		<i>Gandrungmangu, gendhing kethuk loro arang minggah papat</i>
3.	<i>Kedhaton Dwarawati</i>	<i>Titipati, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Kadukmanis, gendhing kethuk loro arang minggah wolu</i>
4.	<i>Kedhaton Mandura</i>	<i>Kanyut, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>

²⁹ Bambang Suwarno, wawancara tanggal 2 Desember 2011 di Sangkrah, Pasarkliwon, Surakarta.

		<i>Gantalwedhar, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
5.	<i>Kedhaton Mandaraka</i>	<i>Laranangis, gendhing kethuk loro kerep minggah Ladrang Weling-weling</i>
		<i>Gandrungmanis, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
6.	<i>Kedhaton Pancala</i>	<i>Maskumambang, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
7.	<i>Kedhaton Kumbina</i>	<i>Puspawedhar, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Udanasih, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
8.	<i>Kedhaton Lesanpura</i>	<i>Rèndhèh, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
9.	<i>Kedhaton Amarta</i>	<i>Gantalwedhar, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
		<i>Larasati, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
10.	<i>Kahyangan</i>	<i>Ayak-ayak</i>

(Sumber: Nojowirongko, Djilid I, 1960, 34–35)

Gending setelah *minggah kethuk papat*, Sentanu datang tanpa disambut oleh Gangga. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Lima Jugag*, laras *pélog pathet lima*.³⁰ Penggunaan gending *Manik Maninten* dan *Pathet Lima Jugag* dalam adegan ini adalah untuk mendukung suasana hati Gangga yang menapak jauh bercampur bingung. Oleh karena itu, gending dan *sulukan* tersebut sangat tepat untuk mengantarkan dialog pada adegan ini.

³⁰ Cakepan: “O---, O---, Tan kepadhan ing sih, O---, kasangsaya ing turida, O---, rudatiné hangranuhi, O---.” (kaset No. 1 side B)

- Gangga merasa kecewa diperistri oleh Sentanu.
- Dialog sering disisipi intermeso Cangik dan Limbuk yang berkaitan dengan permasalahan raja dan permaisurinya (Jawa: *banyol gawan lakon*).

Dialog intermeso yang menyela dialog serius ini memang sering dilakukan oleh Nartasabda dalam berbagai sajian *pakeliran*, sehingga menjadikan ciri khas pedalangannya.

- Gangga mengajak Sentanu masuk ke tempat peraduan; ia akan menjelaskan lebih lanjut tentang permasalahan pribadi yang mengganggu pikiran dan perasaannya.

Lebdasar, ketawang, laras *sléndro pathet manyura*. Sentanu dan Gangga meninggalkan tempat. *Lebdasar* belum berakhir, langsung ditimpali *Ayak-ayak*, laras *sléndro pathet nem*, kemudian *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan peristiwa*) yang mendeskripsi tentang harapan Sentanu terhadap cinta kasih Gangga. Gending *wudhar*, kemudian *suwuk*, dilanjutkan dialog Gangga dalam bentuk *sekar macapat Dhandhanggula*, laras *sléndro pathet nem*, yang dilantunkan oleh *swarawati*, dengan teks *cakepan* sebagai berikut.

*Dhuh Sinuwun Sang Sentanumurti
Kaparenga nampi atur kula
Ing mangké kula tan mènèng
Lelados karsa prabu
Nanging mbénjing kula prajanji
Lamun kagungan putra*

*Kacemplungna mbanyu
Ing kula dados rubéda
Yèn peputra kabucala ing benawi
Gusti atur kawula.*³¹

(Duh Baginda Sang Sentanumurti
Perkenankan saya ingin bicara
Sekarang saya tidak akan berpaling
[Saya akan] menuruti kehendak Paduka
Tetapi kelak saya berjanji
Jika menurunkan putra
Tenggelamkan ke dalam air
Bagiku akan menjadi penghalang
Jika berputra buanglah ke sungai
Baginda, demikianlah hatur saya.)

Dhandhanggula berakhir kemudian ditimpali *Sampak*, *laras sléndro pathet nem*, langsung *suwuk*. Gending ini bernuansa *greget*, sehingga sangat tepat untuk mendukung keterkejutan Sentanu pada dialog berikut ini.

- Sentanu menyatakan keterkejutannya mendengar ucapan Gangga. Akan tetapi karena jika permintaan itu tidak disetujui Gangga akan meninggalkan Sentanu, maka Sentanu pun akhirnya menyetujui.

Ayak-ayak, *laras sléndro pathet nem*. Sentanu dan Gangga menuju tempat peraduan. Gending ini bernuansa tenang dan santai (Jawa: *merdika*), sehingga sangat tepat untuk mengiringi kelegaan hati Sentanu dan Gangga.

Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang menceritakan bahwa Gangga telah bersedia memadu kasih

³¹ Kaset No. 1 side B.

dengan Sentanu. Singkat cerita, Gangga telah hamil genap sembilan bulan dan hendak melahirkan. Gending ditimpali *Sampak, laras sléndro pathet nem*. Gangga melahirkan seorang bayi laki-laki. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog tentang ketercengangan Sentanu yang melihat Gangga tidak mau menggendong dan menyusui bayinya. Gangga mengingatkan permintaannya tempo dulu, bahwa bayi yang lahir dari rahimnya harus dihanyutkan ke Sungai Gangga. Dengan berat hati Sentanu menuruti permintaan Gangga. *Srepeg Tlutur, laras sléndro pathet nem*. Sentanu dan Gangga menghanyutkan bayinya ke Sungai Gangga. Dengan iringan *Srepeg Tlutur*, peristiwa mengharukan tersebut menjadi sangat terasa.

Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang menceritakan bahwa Sentanu dan Gangga telah kembali ke istana. Mereka memadu kasih, sehingga Gangga mengandung bayinya yang kedua, tetapi setelah bayi itu lahir kemudian dihanyutkan ke Sungai Gangga. Peristiwa serupa terulang sampai dengan bayi yang lahir kedelapan. Akhirnya Sentanu sadar, bahwa ia ditipu oleh istrinya. Oleh karena itu, bayi yang kelak lahir kesembilan akan dipertahankan. Singkat cerita, bayi yang kesembilan telah lahir. Bayi laki-laki tersebut dipertahankan oleh Sentanu. Gending *wudhar*, kemudian *suwuk*, dilanjutkan *Ada-*

*ada Tlutur, laras sléndro pathet nem.*³² *Sulukan* yang bernuansa *greget* bercampur sedih ini sangat tepat untuk mendukung ketegasan sikap Sentanu pada satu pihak, dan kesedihan Gangga pada pihak yang lain.

- Gangga akan menghanyutkan bayinya ke sungai, tetapi dicegah oleh Sentanu.
- Gangga akhirnya memutuskan untuk kembali ke kahyangan dan meninggalkan bayinya kepada Sentanu.

Sampak, laras sléndro pathet nem. Gangga meninggalkan Sentanu. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Nem Jugag, laras sléndro pathet nem.*³³ *Sulukan* ini selain mengandung kesan ‘pasrah’, juga dapat menimbulkan kesan ‘tak berdaya’ (Jawa: *ngendhelong, nglokro*), sehingga sangat tepat untuk mendukung ketidakberdayaan Sentanu menghadapi permasalahan.

Sentanu heran bercampur sedih menghadapi tindakan Gangga yang telah tega meninggalkan bayinya. Kesedihan Sentanu ini antara lain terungkap dalam monolog sebagai berikut.

SENTANU: . . . *Jabang bayi, ora ngira bot-boté kowé kudu isih urip sinesepan déning ibumu, éwadéné ibumu duwé watak candhala, nganti wantala tinggal anak amung kaburu derenging cipta, nedya urip sagelem-*

³² Cakepan: “Diwangkara kingkin, lir manguswa kang layon, dènnnya ilang ingkang memanisé, wadananira layung, kumel kucem rahnya maratani marang sariranipun, O---.” (kaset No. 2 side A)

³³ Cakepan: “Hanjrah ingkang puspita ‘rum, kasilir ing samirana mrik” (kaset No. 2 side A)

*gelem, kang sarta amung kepéngin nuruti derenging karsa kang tanpa tata. Jabang bayi, jabang bayi. Wus pinasthi uripmu dadi anaking dhudha. Muga-muga dewa ngayomana bocah iki mbésuk dadiya manungsa ingkang utama, kekambanging bangsa musthikaning nagara*³⁴

(SENTANU: . . . Anakku, tidak kuduga yang mestinya hidupmu masih harus disusui oleh ibumu, tetapi ternyata ibumu sangat kejam, tega meninggalkan anak hanya demi menuruti kehendak pribadi serta keinginan yang tidak jelas. Anakku, anakku. Kau telah ditakdirkan menjadi anak seorang duda. Mudah-mudahan dewa melindungi anak ini kelak dapat menjadi manusia utama, impian bangsa, permata negara)

Ia kemudian memanggil Patih Mandrawa untuk menghadap kepadanya. *Srepeg, laras sléndro pathet nem*. Mandrawa datang menghadap. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Sentanu memerintahkan kepada Mandrawa agar mengundang ke seluruh negeri, siapa pun wanita yang bersedia menyusui putranya akan diperistri.

Srepeg, laras sléndro pathet nem; Mandrawa berangkat.

Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang menceritakan bahwa telah dua ratus wanita diundang ke istana untuk menyusui bayi putra Sentanu, tetapi setiap wanita yang selesai menyusui langsung mati. Gending *wudhar*, Mandrawa dan Madhendha datang menghadap kepada Sentanu. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

³⁴ Kaset No. 2 side A.

- Sentanu memberi nama kepada bayinya, dengan nama Dewabrata, Ganggaya, atau Jahnawisuta.

Sampak, laras sléndro pathet nem, langsung suwuk.

- Sentanu memberitahu kepada Mandrawa bahwa ia mendengar berita tentang diselenggarakannya ‘sayembara pilih’ di Negeri Wiratha. Putri Prabu Basukiswara yang bernama Dewi Durgandini akan memilih pasangan suami. Oleh karena itu, ia akan berangkat ke Wiratha untuk mengikuti sayembara.

Srepeg, laras sléndro pathet nem; Sentanu sambil menggendong bayi Dewabrata naik ke atas kereta kencana. Gending suwuk, dilanjutkan pocapan (baca: pocapan mandiri) yang mendeskripsi keindahan kereta kencana Kerajaan Hastina. Srepeg, laras sléndro pathet nem; kereta berangkat.

Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Kedhu, laras sléndro pathet nem*.³⁵ *Sulukan* ini sesuai dengan sifatnya yang cenderung santai (Jawa: *mat-matan*), berfungsi untuk mengendorkan ketegangan suasana *pakeliran*. Pada masa lalu, dalang dengan menyajikan *sulukan* ini dapat santai sejenak dari aktivitas *catur*

³⁵ *Cakepan*: “Myat langening kalangyan, aglar pandam muncar, O---, tinon lir kekonang, surem soroté tan padhang, kasor lan pajaring, O---, O---, purnamèng gagana, O---, dhasaré mangsa katiga, O---, hima hanawengi, ring ujung ancala, asenen karya wigena, O---, miwah ‘sining wana, O---, wreksa gung tinunu, O--- [ompak gendèr].” (kaset No. 2 side A)

dan *sabet*, sehingga memberi ruang baginya untuk menciptakan *sanggit* adegan berikutnya. Dalang dengan menyajikan *sulukan* ini sekaligus merupakan kesempatan baginya untuk mengemas boneka-boneka wayang yang sudah tidak dipakai serta menata boneka-boneka wayang yang akan ditampilkan dalam adegan berikutnya. Setelah *pathetan* berakhir kemudian dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa) yang mendeskripsi perjalanan Sentanu yang mengendarai kereta sambil memangku bayi Dewabrata. Pada akhir deskripsi disajikan ‘*pocapan* peralihan’ yang berisi informasi tentang adegan berikutnya.

(3) Adegan arena pemilihan Kerajaan Wiratha

Kinanthi Jurudemung, inggah, laras sléndro pathet manyura, yang diawali dengan *buka celuk* oleh *swarawati*.³⁶ *Kinanthi Jurudemung* adalah repertoar gending bagian *inggah* dari *Lobong, gendhing kethuk loro kerep*, yang penyajiannya digarap *bedhayan*. Gending *garap bedhayan* ini sebelum era pedalangan Nartasabda merupakan salah satu repertoar gending *beksan* dan gending *klenèngan*, bukan gending *pakeliran*. Adapun dalam *pakeliran* Anom Soeroto, *Kinanthi Jurudemung garap bedhayan* biasanya digunakan untuk mengiringi *bedhol jejer*, yang biasanya dilanjutkan *Ayak-ayak, laras sléndro pathet nem*.

³⁶ *Buka celuk*: “*Padhang mbulan kekencaran, nedhengé purnamasidhi*.” (kaset No. 2 side B)

Berikut ini daftar gending adegan jenis *sabrang gagahan* dan *sabrang alus* dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta.

Tabel 6. Daftar gending adegan *sabrang gagah* dan *sabrang alus* dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta.

No.	ADEGAN	GENDING
1.	Raja Hastina	<i>Jamba, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Bujangga, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
		<i>Lana, gendhing kethuk loro kerep minggah telu</i>
2.	Raja Amarta	<i>Bujangga, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
3.	Kakrasana	<i>Bujangga, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
4.	<i>Sabrang alus</i>	<i>Udansoré, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>

(Sumber: Nojowirongko, Djilid I, 1960, 37)

Tokoh yang tampil dalam adegan ini: Prabu Basukiswara dihadap oleh Durgandini dan Durgandana. Gending *sirep*, di-timpali *janturan* (baca: *janturan* adegan) yang mendeskripsi tentang situasi arena pemilihan Kerajaan Wiratha. Diceritakan pula tentang masa lalu Durgandini yang berpenyakit kulit dan berhasil disembuhkan oleh Resi Palasara. Setelah sembuh Durgandini diperistri oleh Palasara dan melahirkan seorang putra bernama Abiyasa. Durgandini sebelum pulang ke Wiratha—

karena dipanggil ayahnya melalui Durgandana—sempat berpesan kepada Palasara agar mengikuti ‘sayembara pilih’ yang diadakan oleh ayahnya, sekaligus diminta untuk membawa serta putranya.

Gending *wudhar*, kemudian *suwuk tamban*, dilanjutkan *Suluk Plencung* gaya Nartasabda, *laras sléndro pathet nem*,³⁷ kemudian dialog. Disebut *Plencung* ‘gaya Nartasabda’ karena *sulukan* ini mirip salah satu repertoar *sulukan* gaya Yogyakarta, tetapi lagu dan *cakepan*nya diubah sedemikian rupa menurut *céngkok* Nartasabda. Nuansa *sulukan* tersebut dapat mendukung kesan ‘ragu-ragu’ pada suasana hati Durgandini yang harus memilih salah satu pria sebagai pasangan hidupnya.

- Basukiswara memerintahkan kepada Durgandini untuk memilih salah satu raja pelamar yang telah memenuhi kanan-kiri arena pemilihan.

³⁷ Lagu dan *cakepan Plencung* gaya Nartasabda:

3 3 3 3 3 3 3 , i i i 6.i
Leng-leng-ing ra-mya-ning-kang, si-nung wa-ti,
 2 2 2 2 2 2 2 23. 6 5.3
si-nung wa-ti ja-gad sa-ri a-mong,
 6 6 6 6 6 6 6 6 5 5 5 35 , 2..i.6
‘mbak lu-mém-bak om-bak-ing se-ga-ra a-ngok, O----
 i 2.i6 3 3 3 3 3 3 , 2...
ba- lé lu-mut ham-bre-geng-geng, I-----
 1 1 1 1 1 1 1 1 , 6...
a-we-ca dhèn-cèng-dhèn-cèng-an, I-----. (kaset No. 2 side B)

- Durgandini menjawab bahwa tidak mudah memilih calon suami yang tidak sesuai dengan keinginan hati. Oleh karena itu, ia akan menunggu sampai datangnya seseorang yang dianggap tepat sebagai pilihannya.
- Basukiswara selanjutnya memerintahkan kepada Durgandana untuk mengantarkan para pelamar ke hadapan Durgandini.

Srepeg, laras sléndro pathet nem. Durgandana pergi, memanggil para pelamar.

Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan sasmita gendhing*: “. . . suka lila lamun *binéndrong* ing gegaman.”³⁸ Berbunyi *Béndrong, lancar, laras sléndro pathet nem*; disela *Gangsaran Nem, laras sléndro*; kembali menjadi *Béndrong, lancar, laras sléndro pathet nem*. Barongseputra maju ke arena pemilihan. Bersamaan dengan mengalunnya gending, *dhodhogan* dan *keprakan* dalang dibuat sedemikian rupa seolah-olah mengiringi tarian (Jawa: *kiprahan*) Barongseputra; meskipun kemungkinan kenyataannya di dalam *pakeliran* tidak disajikan *kiprahan* tokoh wayang. Karena menurut sejumlah narasumber, Nartasabda merupakan salah

³⁸ Kaset No. 2 side B.

satu dalang yang kurang terampil menggerakkan boneka wayang.³⁹ Gending *suwuk gropak*, dilanjutkan dialog.

- Barongseputra memperkenalkan diri sebagai raja dari Negara Guwasirung.
- Basukiswara dan Durgandana merasa tepat jika Durgandini berkenan memilih Barongseputra, karena dengan pakaian yang dikenakan mengisyaratkan bahwa ia adalah seorang raja yang kaya-raja.
- Durgandini tidak sependapat dengan pemikiran ayah dan adiknya. Menurut Durgandini, Barongseputra yang tampil dengan iringan *Lancaran Béndrong* menunjukkan bahwa ia adalah seorang yang berhati 'kasar'. Kekasaran gerak dan ucapan juga menunjukkan bahwa Barongseputra tidak memiliki sopan santun.

Srepeg, laras sléndro pathet nem. Barongseputra mengundurkan diri dari arena pemilihan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan sasmita gendhing*: “. . . angrasuk kampuh rujak jeruk.”⁴⁰ Ber-

³⁹ Anom Soeroto, wawancara tanggal 8 Januari 2010 di Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura; Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 8 Januari 2010 di Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura; Sunu Sudarsono, wawancara tanggal 2 Februari 2008 di Sumber, Banjarsari, Surakarta; Ledjar Subroto, wawancara tanggal 26 Januari 2011 di Sosrokusuman, Yogyakarta; dan Soetarno, wawancara tanggal 5 Desember 2011 di Ruang Guru Besar Program Pascasarjana ISI Surakarta.

⁴⁰ Kaset No. 2 side B.

bunyi *Rujak Jeruk, ladrang, laras sléndro pathet manyura*. Jangkrik Genggong maju ke arena pemilihan. Gending *suwuk gropak*, dilanjutkan dialog. Dialog Jangkrik Genggong dari Kerajaan Embat-embat Penjalin dengan Durgandana cenderung bersifat kelakar tetapi masih berkaitan dengan permasalahan pokok sebuah adegan (Jawa: *banyol gawan lakon*). Dalam dialog tersebut tampak sekali bahwa Nartasabda sangat menguasai *antawacana* wayang; di samping sangat jelas perbedaan warna suaranya, juga pergantian antardialognya sangat rapat. Jangkrik Genggong akhirnya mengundurkan diri karena ditolak oleh Durgandini; diiringi gending *dolanan*.

- Durgandini menyatakan bahwa tidak ada satu pun raja yang menarik perhatiannya.

Ayak-ayak, laras sléndro pathet nem. Sentanu datang sambil menggendong bayi Dewabrata. Digunakannya *Ayak-ayak* sebagai iringan dalam peristiwa ini adalah untuk mendukung suasana lega pada perasaan Durgandini setelah melihat kedatangan Sentanu.

Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang mendeskripsi ketidaktenangan sikap Durgandini melihat kehadiran Sentanu yang menggendong bayinya. Durgandini mengira bahwa yang datang ke arena pemilihan itu adalah Pala-

sara beserta putranya. Masih dalam suasana gending *sirep*, langsung ditimpali dialog antara Durgandini dan Basukiswara.

- Durgandini menyatakan menerima lamaran seseorang tersebut.
- Basukiswara menyambut gembira terhadap keputusan Durgandini. Oleh karena itu, ia segera memerintahkan kepada Durgandana untuk mempersilakan maju seseorang yang menjadi pilihan Durgandini, sekaligus mengumumkan bahwa ‘sayembara pilih’ dinyatakan selesai.

Gending *wudhar*, Durgandana menyambut kedatangan Sentanu.

Gending *sirep*, ditimpali dialog antara Durgandana dan Sentanu.

- Sentanu memperkenalkan diri kepada Durgandana, bahwa ia adalah Raja Hastina bergelar Prabu Sentanumurti.
- Durgandana mempersilakan Sentanu untuk maju mendekati tempat duduk Durgandini.

Gending *wudhar*, Sentanu maju.

Gending kembali *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang mendeskripsi penyambutan Durgandini terhadap Sentanu. Diceritakan bahwa Durgandini segera mengambil untaian bunga yang telah disiapkan, kemudian dikalungkan ke leher Sentanu. Betapa terkejut hati Durgandini ketika menatap muka Sentanu, karena ternyata ia bukan Palasara yang sangat

dinanti-nantikan. Akan tetapi sebagai sosok wanita yang menjunjung tinggi etika, Durgandini tidak mau membatalkan niatnya. Ia hanya berserah diri kepada takdir. Gending *wudhar*, kemudian *suwuk*.

Deskripsi empat alinea terakhir menjadi suatu bukti bahwa Nartasabda merupakan dalang yang sangat mahir mendramatisasi adegan. *Janturan* yang diselang-seling dengan dialog tokoh wayang, yang dilatarbelakangi oleh gending *Ayak-ayak* yang disajikan dengan volume lirih – keras – lirih – keras (*sirep – wdhar – sirep – wudhar*) tersebut mampu membawa penikmat *pakeliran* ke ‘dunia imajiner’. Meskipun peristiwa adegan tersebut tidak tervisualisasikan dalam sebuah pementasan, tetapi dengan kekuatan *garap catur* yang didukung oleh *garap* gending, mampu mengubah sesuatu yang bersifat auditif menjadi peristiwa *pakeliran* yang seolah-olah tampak secara visual. Hal itulah keunggulan Nartasabda yang sampai sekarang belum tertandingi oleh dalang-dalang lain.

- Sentanu memperkenalkan diri kepada Basukiswara dan Durgandini, bahwa ia adalah Raja Hastina, sedangkan bayi yang digendong adalah putranya yang telah piatu, bernama Dewabrata. Ia berharap kepada Durgandini untuk bersedia menjadi permaisurinya.

- Durgandini menerima lamaran Sentanu.
- Basukiswara selanjutnya mengumumkan bahwa perkawinan Durgandini dengan Sentanu akan diresmikan dalam sebuah upacara.

Pangantèn, ladrang, laras pélog pathet nem, beberapa saat kemudian dilanjutkan *suwuk gropak*. Selanjutnya *pocapan* (baca: *pocapan* situasi) yang menceritakan bahwa pada saat Basukiswara akan meresmikan perkawinan Durgandini dengan Sentanu, tiba-tiba Bambang Palasara datang.

Srepeg, laras sléndro pathet nem. Palasara datang dengan menggendong Abiyasa, diikuti Petruk dan Bagong. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Nem Jugag, laras sléndro pathet nem*,⁴¹ kemudian dialog.

- Durgandini gundah melihat kedatangan Palasara. Ia mengatakan kepada ayahnya bahwa jika sayembara belum dinyatakan berakhir, ia akan memilih Palasara sebagai suaminya.
- Basukiswara menanyakan asal-usul Palasara.
- Palasara menjawab bahwa ia adalah Bambang Palasara dari Pertapaan Saptaharga. Kedatangannya bermaksud mengikuti ‘sayembara pilih’.

⁴¹ *Cakepan*: “*Hanjrah ingkang puspita ‘rum, kasilir ing samirana mrik, . . .*” (kaset No. 3 side A)

- Basukiswara menegaskan bahwa ‘sayembara pilih’ telah selesai, karena Durgandini telah menjatuhkan pilihan kepada Sentanu.
- Palasara terkejut, karena pengumuman yang ditempel di pinggir-pinggir jalan belum dicabut. Hal itu berarti ‘sayembara pilih’ belum berakhir. Meskipun demikian, Palasara menerima keputusan Basukiswara, dan ia akan kembali ke Saptaharga.

*Ada-ada Greget-saut Nem, laras sléndro pathet nem,*⁴² dilanjutkan dialog.

- Sentanu geram kepada Palasara yang telah mengusik ketenangan suasana. Ia menuduh Palasara tidak tahu diri. Oleh karena itu, ia menantang Palasara untuk beradu kesaktian dengannya.
- Palasara menanggapi tantangan Sentanu.

Srepeg, laras sléndro pathet nem. Sentanu berperang dengan Palasara. Naradha tampil, gending *suwuk*, dilanjutkan monolog.

- Naradha hendak memisah kepada mereka yang sedang berperang.

⁴² *Cakepan*: “Krodha muntap lir kinetap, duka yayah sinipi, jaja ‘bang mawinga-winga kumedut padoning lathi, nétra kocak ngondar-andir kerot-kerot kanang waja, O---, idepnya mangalacakra, wadananira mbaranang kaya kembang wora-wari, O---.” (kaset No. 3 side A)

Sampak, laras sléndro pathet nem. Gending beralih menjadi *Ayak-ayak, laras sléndro pathet nem*, langsung *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Nem Jugag, laras sléndro pathet nem*.⁴³ Peralihan gending dari *Sampak* menjadi *Ayak-ayak* tersebut untuk mengantarkan perubahan suasana *pakeliran* yang bersifat menurun: dari suasana ‘tegang’ (Jawa: *sereng*) ke suasana ‘tenang’ (Jawa: *merdika*).

- Naradha menawarkan dua alternatif kepada Palasara: (1) memboyong Durgandini tetapi kelak keturunannya tidak akan menikmati kebahagiaan; atau (2) menyerahkan Durgandini kepada Sentanu tetapi kelak keturunannya akan menikmati kebahagiaan.

- Palasara memilih alternatif yang kedua. Selanjutnya ia bersama bayinya mohon diri untuk kembali ke Saptaharga.

Srepeg, laras sléndro pathet nem. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Naradha dan Basukiswara menyarankan kepada Durgandini agar mau diboyong ke Hastina.

⁴³ Cakepan: “*Palugon laguning lekas, lukita linud ing kidung, O---, kadung kadereng hamomong, memangun manah rahayu, O---, kaya ‘na tan agolong gumulung manadukara, O---.*” (kaset No. 3 side A)

- Durgandini bersedia diboyong ke Hastina kelak apabila Dewabrata putra Sentanu telah dewasa, karena ada hal yang ingin disampaikan kepadanya
- Naradha akhirnya minta izin kembali ke kahyangan.

Srepeg, laras sléndro pathet nem; Naradha kembali ke kahyangan. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

- Sentanu berpamitan kepada Basukiswara dan Durgandini untuk kembali ke Hastina.

Gending *wudhar*, Sentanu kembali ke Hastina. Basukiswara dan Durgandini meninggalkan tempat. Gending *suwuk*.

b. Pathet sanga

Babak yang kedua ini diawali dengan *Pathet Sanga Wantah, laras sléndro pathet sanga*,⁴⁴ dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan peristiwa*).

(1) Cerita pagedhongan

Diceritakan bahwa Dewabrata pada saat itu telah menginjak remaja. Ia disuruh oleh ayahnya pergi ke Wiratha untuk memboyong Durgandini. *Pocapan* dilanjutkan *sasmita gendhing*: “. . .

⁴⁴ Cakepan: “Sangsaya dalu araras abyor kang lintang kumedhap, titi sonya tengah wengi, lumrang gandaning puspita, karengyan ing pudyanira, O---, sang dwijawara mbrengengeng, li swaraning madu-brangta, manungsung sarining kembang.” (kaset No. 3 side A)

hanggung sinuba-suba ing margi,”⁴⁵ sekaligus *buka celuk* oleh dalang: “*Punapa ta mirahingsun*,” sebagai isyarat dibunyikannya *Subakastawa*, *ketawang*, *laras pélog pathet nem*. *Buka celuk* yang dilantunkan oleh dalang setelah *pocapan sasmita gendhing* mestinya tidak perlu terjadi jika sebelumnya telah ada koordinasi antara dalang dan kerabat kerjanya. Perubahan *laras* dari *sléndro* (*Pathet Sanga Wantah*) ke *pélog* (*Ketawang Subakastawa*) dapat disisipi *pathetan* yang bernuansa *pélog*, agar *pengrawit* dan *swara-wati* dapat mempersiapkan diri bahwa gending yang akan menyertai adegan berikutnya adalah ber*laras pélog*.

(2) Adegan Taman Wiratha

Subakastawa, *ketawang*, *laras pélog pathet nem*. Repertoar gending ini dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta tidak lazim digunakan untuk menyertai adegan *sanga sepisan*. *Ketawang Subakastawa*—yang biasanya disajikan dengan *laras sléndro pathet sanga*—hanya digunakan untuk mengiringi tokoh kesatria berjalan di tengah hutan atau turun dari pertapaan (Jawa: *bambangan mlampah*), yang kemudian dilanjutkan *Ayak-ayak*, *laras sléndro pathet sanga*. Adapun gending-gending adegan dalam *pathet sanga* dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta telah ditentukan sebagaimana tabel berikut.

⁴⁵ Kaset No. 3 side A.

Tabel 7. Daftar gending adegan *pathet sanga* dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta.

No.	ADEGAN	GENDING
1.	Tokoh putri (<i>putrèn</i>)	<i>Sunggèng, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Renyep, gendhing kethuk loro kerep minggah Ladrang Éling-éling Kasmaran</i>
2.	Wrekudara	<i>Babad Kenceng, ladrang</i>
		<i>Kagok Madura, ladrang</i>
3.	Resi atau pendeta	<i>Bondhèt, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Lara-lara, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
4.	Arjuna di hutan	<i>Lagudhempel, gendhing kethuk loro kerep minggah ladrangan</i>
		<i>Danaraja, gendhing kethuk loro arang minggah wolu</i>
	Arjuna di Setra Gandamayit	<i>Lonthangkasmara, gendhing kethuk papat kerep minggah wolu</i>
		<i>Gendrèh Kemasana, gendhing kethuk loro arang minggah wolu</i>
	Arjuna di Madukara	<i>Kuwung-kuwung, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
	Arjuna di dalam gua	<i>Dhendhasanti, ketawang gendhing kethuk loro kerep minggah ladrangan</i>
		<i>Jongkang, ketawang gendhing kethuk loro kerep minggah ladrangan</i>

(Sumber: Nojowirongko, Djilid I, 1960, 38–39, 42)

Tokoh yang tampil dalam adegan ini: Dewi Durgandini menerima kedatangan Dewabrata. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* adegan) yang mendeskripsi kecantikan Durgandini. Diceritakan bahwa Durgandini meskipun agak tua tetapi—

karena pandai merawat—tampak seperti remaja yang berusia tujuh belas tahun. Pada saat itu ia menerima kedatangan Dewa-brata. Gending *wudhar*, kemudian *suwuk tamban*, dilanjutkan *Pathet Sanga Wantah Lawas*, laras *pélog pathet nem*.⁴⁶ *Sulukan* ini pada *pakeliran* sebelum era Nartasabda berlaras *sléndro*. *Sulukan* ini merupakan *sulukan céngkok* lokal dalang, bukan *sulukan* yang diajarkan di lembaga pendidikan dalang pada waktu itu baik PADASUKA maupun PDMN. Oleh karena itu, *sulukan* tersebut

⁴⁶ Lagu dan *cakepan Sanga Wantah*, *pathetan*, laras *pélog pathet nem*:

1 1 1 1 1 1 1 1 , 2165 61
Dhe-dhep ti-dhem pre-ba-wa-ning ra - tri,
 1 2 3 5 5 5 5, 5 565 32, 3.21.2.1
sa-sa-da-ra wus man-je-ka- wur- yan, O-----
 6 1 2 3 3 3 3 3, 3 5.65 3 2 2 2 2
tan ku-ci-wa me-ma-nis-é meng-gep sri na-tèng da-lu
 4 4 4 4 4 4 , 4 456 6.5, 61 1.2
Si-ni-wa-ka sang-gya pra da - sih, a - é-----
 61 1 1 1 1 , 123 2.16
a-glar nèng ca-kra- wa - la
 2 3 5 5 5 5 5 5, 5 54 2456 4.54 21
wi-nu-lat nge-la-ngut pran-dé-né pak-sa kè - beg - an
 5 6 1 2 2 2 2 2 , 3 5.6 13 2.16, 5...
sa-king 'kèh-ing ta-rang-ga-na kang su - mi- wi, O-----

Garap Jineman:

5 6 1 1 2 2 . 2 2 . 3 1 . 3 2 1 2 1 6
sa - king 'kèh- ing ta-rang- ga-na kang su - mi - wi
 . 5 . 6 3 . 2 1 2 1 6
wa - ra-ta tan-pa se - la
 . 3 5 5 . 5 6 5 653 2 . ., 6... 5...
wa - ra-ta tan-pa se - la, I----- I-----

(kaset No. 3 side A-B)

lazim disebut *sulukan lawas* (*sulukan* gaya lama) atau *sulukan padésan* (*sulukan* gaya pedesaan).⁴⁷ *Pathet Sanga Wantah Lawas* tersebut mempunyai kesan ‘santai’ (Jawa: *mat-matan*) dan ‘birahi’ (Jawa: *bérag*), sehingga sangat relevan untuk mendukung suasana batin Dewabrata yang mewakili ayahandanya hendak memboyong Durgandini.

- Dewabrata setelah memperkenalkan diri, kemudian menjelaskan maksud kedatangannya bahwa ia diutus oleh ayahnya untuk memboyong Durgandini.
- Durgandini bersedia diboyong ke Hastina dengan syarat, apabila kelak perkawinannya dengan Sentanu melahirkan anak laki-laki maka anaknya itulah yang berhak menggantikan sebagai Raja Hastina.
- Dewabrata mengabulkan permintaan tersebut. Bahkan untuk menjaga kelestarian kekuasaan anak-cucu Sentanu dengan Durgandini, ia bersumpah tidak akan beristri untuk selamanya; ia akan hidup sebagai *brahmanacarya*.

Sampak Sanga, laras pélog pathet nem, langsung *suwuk*. Gending ini berfungsi untuk mengubah suasana, dari suasana ‘tenang’ (Jawa: *merdika*) ke suasana ‘mencekam’ (Jawa *sereng*),

⁴⁷ Bambang Suwarno, wawancara tanggal 2 Desember 2011.

sekaligus untuk mendukung keterkejutan Durgandini mendengar kedahsyatan sumpah Dewabrata.

- Durgandini merestui umur panjang dan kesaktian yang luar biasa kepada Dewabrata. Selanjutnya Durgandini bersedia diboyong ke Hastina.

Srepeg Sanga, laras pélog pathet nem; Durgandini dan Dewabrata berangkat ke Hastina. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang mendeskripsi keberangkatan Durgandini dan Dewabrata ke Hastina dengan mengendarai kereta. Selain itu juga disebutkan tentang adegan berikutnya.

(3) *Candhakan* perjalanan

Gending *wudhar*. Tokoh yang tampil dalam *candhakan* ini: Abiyasa diikuti Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Sanga Jugag, laras pélog pathet nem*.⁴⁸ *Panakawan* bersenda gurau serta melantunkan beberapa gending untuk menghibur Abiyasa. Gending-gending yang disajikan meliputi: (1) *Kututmanggung, inggah, laras pélog pathet nem*; (2) *bawa Pangkur* dilanjutkan *Èling-èling Banyumasan, laras sléndro pathet manyura*; dan (3) *Rénggong Lor, laras pélog pathet nem*, yang semuanya telah diaranser kembali oleh Nartasabda. *Banyol pana-*

⁴⁸ *Cakepan*: “*Rarasing rèh sang nahren kung, ing dyah tan kapadhan ing sih, O---*.” (kaset No. 3 side B)

kawan dalam *candhakan* ini cenderung mengarah ke permasalahan-permasalahan interen kerabat kerjanya. Oleh karena itu, kelucuan-kelucuan dalam *banyol* tersebut hanya dapat ditangkap oleh orang-orang yang mengenal lebih dekat terhadap kehidupan keseharian Nartasabda beserta para kerabat kerjanya. Humor seperti itu lazim disebut *banyolan panggung*. Ketertawaan para *pengrawit* yang kadang-kadang sampai terbahak-bahak atau terpingkal-pingkal itu memang merupakan bagian dari pertunjukan, yang sengaja dilakukan untuk menghidupkan suasana *pakeliran*; bukan tertawa murni karena kelucuan sebuah humor.

Intermeso *panakawan* diakhiri dengan *Pathet Sanga Jugag, laras pélog pathet nem*.⁴⁹ Seperti halnya *Pathet Nem Jugag, sulukan* ini juga berfungsi untuk menyekat antarpembicaraan: dari pembicaraan yang bersifat basa-basi ke pembicaraan penting, atau dari pembicaraan yang bersifat intermeso ke pembicaraan penting.

- Abiyasa menanyakan kepada Semar tentang keberadaan ibunya.
- Semar memberitahu bahwa ibunya bernama Dewi Durgandini, putri Kerajaan Wiratha, tetapi sekarang telah diperistri oleh Raja Hastina Prabu Sentanumurti.

⁴⁹ *Cakepan*: “*Myang lunging gadhung malengkung lir kawersan, pindha kiswa lukar kang panjrahing puspita, O---*.” (kaset No. 3 side B)

*Ada-ada Greget-saut Mataraman Sanga, laras pélog pathet nem,*⁵⁰ untuk menciptakan kesan ‘terkejut’ Abiyasa yang bercampur sedih sekaligus marah.

- Abiyasa sangat marah kepada Sentanu yang telah merebut sang ibu dari tangan ayahnya.
- Semar meredakan amarah Abiyasa serta meminta kepadanya agar mau mengalah demi kebahagiaannya di masa yang akan datang.
- Abiyasa mengajak *panakawan* untuk kembali ke Sapta-harga.

Srepeg Mataraman Sanga, laras pélog pathet nem. Abiyasa dan *panakawan* meninggalkan tempat.

Penggunaan *sulukan* dan gending gaya Yogyakarta pada *pakeliran* yang bergaya pokok Surakarta tersebut mulai dilakukan oleh Nartasabda sejak tahun 1961.⁵¹ Pencampuran dua tradisi pedalangan ini semula mendapat kecaman keras dari kalangan dalang maupun masyarakat pemerhati *pakeliran*, karena hal itu dianggap menyalahi konvensi yang telah ditetapkan oleh para pemegang otoritas kebudayaan Jawa pada masa lalu: Susuhunan

⁵⁰ *Cakepan*: “O---, Krodha muntap lir kinetap duka yayah sinipi, jaja ‘bang mawinga-winga, kumedut padoning lathi nétra kocak ngondar-andir, O---.” (kaset No. 3 side B)

⁵¹ Sumanto, *Nartosabdo: Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan Sebuah Biografi* (Surakarta: STSI Press, 2002b), 60.

Paku Buwana III untuk Keraton Surakarta dan Sultan Hamengku Buwana I untuk Keraton Yogyakarta.⁵² Oleh karena itu, dalang-dalang pengikut kedua gaya tersebut pada masa itu sering terjadi saling mencela terhadap gaya *sulukan*, *keprakan*, bahkan bentuk boneka wayang kulit masing-masing. Gema tersebut masih terdengar sampai dengan awal tahun 1960-an.⁵³

Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peralihan) yang mendeskripsi perjalanan Abiyasa beserta *panakawan*, dan diakhiri dengan *pocapan sasmita gendhing*: “. . . melang-melanging ndriya nganti kaya baita pinancad.”⁵⁴ Teka-teki yang digunakan untuk *sasmita gendhing* ini termasuk dalam kategori *wangsalan memet*, yakni sebuah teka-teki yang terkaannya merupakan sinonim dari kata-kata yang diucapkan. *Baita* berarti perahu, *pinancad* berarti diinjak atau didorong dengan kaki. Perahu yang didorong dengan kaki akan berakibat oleng (Jawa: *gonjang-ganjing*), sehingga kalimat itu berarti sebagai isyarat

⁵² Lihat V.M. Clara van Groenendael, *Dalang di Balik Wayang* (Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti, 1987), 113, disebutkan bahwa pada saat Kerajaan Mataram dibagi menjadi dua (tahun 1755), Paku Buwana III menyatakan keinginannya untuk menciptakan sebuah gaya baru, sedangkan pamannya Hamengku Buwana I diminta untuk meneruskan tradisi lama Mataram.

⁵³ Sumanto dan Bambang Murtiyoso, wawancara tanggal 18 Maret 2003 di Kampus STSI Surakarta.

⁵⁴ Kaset No. 4 side A.

untuk dibunyikannya *Gonjang-ganjing, ladrang, laras sléndro pathet sanga*.

(4) Adegan hutan

Gonjang-ganjing, ladrang, laras sléndro pathet sanga. Tokoh yang tampil dalam adegan ini: Resi Ramabargawa menerima kedatangan Dewabrata. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* adegan) yang mendeskripsi tentang nama dan kegiatan tokoh yang sedang melakukan pengembaraan di tengah hutan. Gending *wudhar, suwuk*, dilanjutkan *Pathet Sanga Jugag, laras sléndro pathet sanga*,⁵⁵ kemudian dialog.

- Dewabrata memperkenalkan diri dan menyatakan keinginannya berguru kepada Ramabargawa. Selanjutnya Dewabrata mohon penjelasan Ramabargawa tentang alasan-nya mengembara di tengah hutan belantara.

Dialog disekat dengan *Pathet Sanga Jugag, laras sléndro pathet sanga*.⁵⁶

- Ramabargawa menceritakan asal-usul dan latar belakang kehidupannya yang menyebabkan ia mengembara dan tega

⁵⁵ Cakepan: “*Risang mahayogi sawusnya semèdi, munggwing pacrabakan, O---*” (kaset No. 4 side A)

⁵⁶ Cakepan: “*Palugon laguning lekas lukita linut ing kidung, kadung kadereng hamomong mamangun manah rahayu, O---*” (kaset No. 4 side A)

membunuh siapa pun terutama para kesatria yang menyeleweng dari keutamaan.

Dialog disekat dengan *Pathet Sanga Jugag*, laras *sléndro pathet sanga*.⁵⁷

- Ramabargawa mengatakan bahwa ia juga tidak segan-segan membunuh Dewabrata.
- Dewabrata bersedia menyerahkan jiwa raganya sebagai mahar pengabdianya kepada Ramabargawa jika Ramabargawa bersedia memberikan sejumlah ‘ilmu kesaktian’ (Jawa: *ngèlmu kasektèn*) kepadanya.
- Sebaliknya Ramabargawa mau menerima pengabdianya apabila Dewabrata bersedia melakukan perang tanding dengannya

Ada-ada Greget-saut Sanga, laras *sléndro pathet sanga*,⁵⁸ untuk membangun keberanian Dewabrata.

Pathet Sanga Jugag yang disajikan hingga tiga kali berturut-turut dalam satu adegan ini pada dasarnya mempunyai fungsi yang berbeda-beda. *Pathet Sanga Jugag* yang pertama disebut ‘*sulukan suwuk gending*’, berfungsi mendukung atau ‘memberi ketebalan’ nuansa gending yang diikuti, yakni *Ladrang Gonjang-*

⁵⁷ Cakepan: “*Myang lunging gadhung malengkung lir kawersan, pindha kiswa lukar kang panjrahing puspita, O---*.” (kaset No. 4 side A)

⁵⁸ Cakepan: “*Krodha muntap lir kinetap duka yayah sinipi, jaja ‘bang mawinga-winga . . .’*” (kaset No. 4 side A)

ganjing, laras sléndro pathet sanga. Pathet Sanga Jugag yang kedua dan ketiga disebut ‘*sulukan mandiri*’, berfungsi menciptakan suasana tertentu di dalam adegan. *Pathetan* yang kedua berfungsi untuk menyekat antarpembicaraan: dari dialog pengantar ke dialog penting; sedangkan *pathetan* yang ketiga berfungsi untuk menyekat pembicaraan yang terlalu panjang—yakni dongeng asal-usul dan latar belakang kehidupan Ramabargawa—agar tidak terkesan menjenuhkan.

Pasca *Ada-ada Greget-saut Sanga*, Dewabrata memenuhi tantangan Ramabargawa. *Srepeg, laras sléndro pathet sanga*; Dewabrata berperang dengan Ramabargawa.

(5) Cerita *pagedhongan*

Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang mendeskripsi peperangan Dewabrata dengan Ramabargawa sebagai berikut.

Mlèsèh wit-witan kang gedhé tinrajang Sang Ramabargawa miwah Radèn Déwabrata kang andon pancabakah. Gègèr sato jroning wana, salang tunjang hang-gemprang pados papan kinarya pandhelikan awit sangking kamigilan sami mulat dhateng tandanging aprang Sang Ramabargawa miwah Sang Déwabrata. Ing pagedhonganipun, anggènipun prang sampun angsal setunggal wulan. Wanèh-wanèh patrapé; ana ingkang aben karosan, ana sawenèh awit sangking karsaning Resi Ramabargawa kadhawuhan anyobi namani dedamel. Nadyan kinarocok pinten-pinten dedamel saking Sang Déwabrata parandéné ora bucik kulité, amung kaya diéncoki lemut. Nanging nadyan kaya ngapa parandéné

*Sang Déwabrata anggung angancap jroning cipta kaplawah tekaning pati, wurunging sedyà yèn ta mboten kelampahan pinaringan wejangan sangking Sang Ramabargawa. Dangu-dangu Sang Bargawa kamiwelassen mulat ketlèyèké Sang Déwabrata nadyan saklimah tan kepireng sesambaté.*⁵⁹

(Pepohonan besar tumbang berserakan akibat peperangan Sang Ramabargawa dengan Raden Dewabrata. Binatang hutan lari tunggang langgang mencari tempat perlindungan karena takut melihat peperangan Sang Ramabargawa dengan Sang Dewabrata. Konon, peperangan mereka telah berlangsung selama satu bulan. Berbagai macam tindakan telah mereka lakukan; saling mengadu kekuatan, kemudian atas kehendak Resi Ramabargawa ia diminta menyerangnya dengan senjata. Meskipun diserang dengan berbagai macam senjata oleh Sang Dewabrata, tetapi tidak ada satu pun senjata yang dapat melukai kulitnya, ia hanya seperti dihindangi nyamuk. Meskipun demikian, Dewabrata bertekad lebih baik mati apabila ia tidak terlaksana mendapatkan wejangan dari Sang Ramabargawa. Lama-kelamaan Sang Bargawa timbul rasa iba melihat kekalahan Sang Dewabrata meskipun sama sekali tidak terdengar keluhan kesahnya.)

Pelukisan peperangan dengan *janturan* jarang bahkan belum pernah dilakukan oleh dalang lain kecuali Nartasabda. Dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta dan Yogyakarta pada umumnya, pelukisan tentang peperangan biasanya dalam bentuk narasi *pocapan*—bukan *janturan*—dan dilakukan setelah perang selesai; misalnya setelah *Pathet Lindur*, *laras sléndro pathet nem* (pasca *prang gagal*). Di samping itu, pelukisannya lebih bersifat kilasan peristiwa, bukan terjadinya peperangan. Kiat Nartasabda tersebut

⁵⁹ Kaset No. 4 side A.

menyebabkan penggemar wayang yang mendengarkan rekaman *pakelirannya* dapat membayangkan betapa serunya peperangan yang sedang terjadi dalam *pakeliran*; meskipun kenyataan *sabetnya* tidak seseru yang dilukiskan dalam narasi.⁶⁰

(6) *Candhakan hutan*

Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Sanga Jugag*, *laras sléndro pathet sanga*,⁶¹ kemudian dialog. *Sulukan* ini berfungsi mengendorkan ketegangan suasana, sekaligus sebagai tanda bahwa peperangan yang mereka lakukan tidak dilatarbelakangi oleh faktor amarah atau emosional, tetapi sebagai bentuk uji kedigjayaan. Oleh karena itu, pada akhir peperangan kedua belah pihak tetap dalam kondisi damai.

- Ramabargawa menjelaskan kepada Dewabrata bahwa dengan berperang itulah ia memberikan pelajaran tentang ilmu perang kepadanya. Selanjutnya Dewabrata diajak mendaki puncak gunung untuk menerima wejangan.

Ayak-ayak, *laras sléndro pathet sanga*. Ramabargawa dan Dewabrata berangkat. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang mendeskripsi kegiatan Ramabargawa yang dilakukan kepada Dewabrata. Diceritakan bahwa selama 40

⁶⁰ Ledjar Subroto, wawancara tanggal 26 Januari 2011.

⁶¹ *Cakepan*: “*Lir sadpadèngsun tumiling hangulati, puspita ingkang mèdem éndyah kang warni, O---*.” (kaset No. 4 side A)

hari 40 malam Dewabrata diwejang tentang cara-cara beribadah, hapalan tentang mantera-mantera sakti, dan pengetahuan tentang hakikat hidup (Jawa: *kawruh sangkan-paraning dumadi*). *Janturan* dilanjutkan dialog tentang penjelasan *kawruh sangkan-paraning dumadi* oleh Ramabargawa kepada Dewabrata. Gending *wudhar*, langsung *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Sanga Jugag*, laras *sléndro pathet sanga*.⁶²

- Dewabrata merasa lega karena telah menerima semua yang diinginkan. Selanjutnya Dewabrata ingin mengikuti ke mana pun Ramabargawa pergi
- Ramabargawa menolak keinginan Dewabrata. Ia menyarankan agar Dewabrata segera kembali ke Hastina.

Dialog disekat dengan *Ada-ada Greget-saut Sanga Jugag*, laras *sléndro pathet sanga*.⁶³

- Dewabrata mohon diri untuk kembali ke Hastina.

Sampak, laras *sléndro pathet sanga*. Dewabrata meninggalkan tempat. Gending *suwuk*. Disajikannya *Ada-ada Greget-saut* sebelum *Sampak* adalah untuk menciptakan suasana *greget* sebuah adegan yang sebelumnya bersuasana tenang.

⁶² Cakepan: “*Lir sadpadèngsun tumiling hangulati, puspita ingkang mèdem éndyah kang warni, O---*” (kaset No. 4 side B)

⁶³ Cakepan: “*Bumi gonjang-ganjing langit kelap-kelap, katon lir kincanging sang mawèh gandrung, O---*” (kaset No. 4 side B)

c. *Pathet manyura*

Babak ketiga ini diawali *Pathet Manyura Wantah*, laras *sléndro pathet manyura*,⁶⁴ dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peralihan). Diceritakan bahwa Dewabrata setelah kembali ke Negeri Hastina kemudian disuruh oleh ayah dan ibu tirinya untuk mengikuti sayembara perang ke Negeri Kasi, dalam rangka mengawinkan kedua adiknya yang bernama Citragada dan Wicitrawirya. *Pocapan* ini dilanjutkan *sasmita gendhing*: “. . . kang ana Negara Kasi, galak lir sardula.”⁶⁵ Teka-teki yang digunakan untuk *sasmita gendhing* ini termasuk dalam kategori *wangsalan memet*. Kata *sardula* bersinonim dengan kata *singa*, yakni hari-mau besar yang berambut panjang. Kata tersebut sebagai isyarat dibunyikannya *Singa-singa, ladrang, laras pélog pathet barang*.

(1) Adegan Kerajaan Kasi

Singa-singa, ladrang, laras pélog pathet barang. Penggunaan *Ladrang Singa-singa* untuk adegan *manyura* juga tidak lazim dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta. Gending-gending untuk adegan *pathet manyura* telah ditentukan sebagaimana tabel berikut.

⁶⁴ Cakepan: “Mèh rahina semu ‘bang Hyang Haruna kadi nétraning, hangga rapuh sabdaning kukila, O---, ring kanigara saketer, O---, kekidunganingkung, lir wuwusing pinipanca, O---, papetoging ayam wana ngrabasa kusuma ring, O---.” (kaset No. 4 side B)

⁶⁵ Kaset No. 4 side B.

Tabel 8. Daftar gending adegan *pathet manyura* dalam *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta.

No.	ADEGAN	GENDING
1.	Para raja sebelum generasi Pandhawa–Kurawa	<i>Pocung, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
2.	<i>Sabrang thelengan</i>	<i>Liwung, ladrang</i>
3.	Pendeta	<i>Kututmanggung, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Éling-éling Badranaya, ladrang</i>
4.	Raja Amarta	<i>Bujangganom, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Lagudhempel, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Bang-bangwétan, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
5.	Tokoh putri (<i>putrèn</i>)	<i>Kututmanggung, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Montro, gendhing kethuk loro kerep minggah papat</i>
		<i>Manis, ladrang</i>

(Sumber: Nojowirongko, Djilid I, 1960, 43)

Tokoh yang tampil dalam adegan ini: Prabu Darmamuka dihadap oleh Wahmuka, Arimuka, Ambika, Ambiki, dan Rambalika. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* adegan). Diceritakan bahwa mengadakan sayembara perang untuk mengawinkan ketiga putrinya yang bernama Ambika, Ambiki, dan Rambalika. Siapa pun yang dapat mengalahkan kedua putranya yang berwujud raksasa kembar bernama Wahmuka dan Arimuka, dialah yang berhak memboyong ketiga putrinya.

Gending *wudhar*, kemudian *suwuk gropak*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura*, *laras pélog pathet barang*,⁶⁶ kemudian dialog.

- Darmamuka gundah memikirkan sikap Ambika, Ambiki, dan Rambalika yang telah menolak lamaran para raja.
- Ambika, Ambiki, dan Rambalika mengemukakan bahwa mereka ingin mendapatkan suami yang sakti.

Srepeg, *laras pélog pathet barang*. Ditya Ampyak Awur-awur datang. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Ditya Ampyak Awur-awur melaporkan bahwa di alun-alun telah datang seorang kesatria yang ingin mengikuti sayembara perang.

Srepeg, *laras pélog pathet barang*; Wahmuka dan Arimuka keluar, kemudian berhadapan dengan Dewabrata. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura*, *laras pélog pathet barang*,⁶⁷ kemudian dialog.

- Dewabrata bermaksud mengikuti sayembara perang.

⁶⁶ Cakepan: “Déné utamaning nata, bèrbudi bawaleksana, liré bèrbudi mangkana, lila legawa ing ndriya, agung dènnya paring dana anggenganjar saben dina, liré kang bawaleksana anetepi pangandika, O---.” (kaset No. 4 side B)

⁶⁷ Cakepan: “Sigra kang bala tumingal, acampuh samya medali lir thathit wileding gada, dhanghyang ‘gung manguncang niti mbénjang sang aji mijil, lathinya ngedali wusus, O---.” (kaset No. 4 side B)

Srepeg, laras pélog pathet barang; Dewabrata berperang dengan Wahmuka.

Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa) yang menceritakan bahwa Wahmuka mati di tangan Dewabrata. Arimuka melihat Wahmuka mati, segera melompatinya. Seketika itu pula Wahmuka hidup kembali. *Sampak, laras pélog pathet barang*. Dewabrata berperang dengan Arimuka.

Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa) yang menceritakan bahwa Arimuka mati di tangan Dewabrata. Wahmuka melihat Arimuka mati, segera melompatinya. Seketika itu pula Arimuka hidup kembali. *Sampak, laras pélog pathet barang*, kemudian *suwuk*, dilanjutkan monolog Dewabrata.

➤ Dewabrata heran menghadapi kesaktian kedua musuhnya.

Oleh karena itu, ia akan membidikkan panah kepada Wahmuka dan Arimuka.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Wahmuka dan Arimuka tewas terkena panah Dewabrata. Peralihan dari *Sampak pélog barang* ke *Sampak sléndro manyura* adalah untuk meningkatkan alur dramatik: dari ‘penggawatan’ (*rising action*) ke ‘klimaks’ (*climax*), karena di dalam karawitan Jawa, nada-nada yang ber*laras sléndro* mempunyai nuansa lebih tegas daripada nada-nada yang ber*laras pélog*.

Gending beralih menjadi *Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura*. Darmamuka menemui Dewabrata. Peralihan dari *Sampak* ke *Ayak-ayak* ini adalah dalam rangka mengendorkan 'ketegangan'. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

- Darmamuka menyatakan kekagumannya terhadap kesaktian Dewabrata, sehingga ia mampu membunuh Wahmuka dan Arimuka yang memiliki kesaktian luar biasa. Oleh karena itu, Darmamuka segera memanggil ketiga putrinya untuk menghadap.

Gending *wudhar*; Ambika, Ambiki, dan Rambalika datang menghadap. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Darmamuka menyerahkan ketiga putrinya kepada Dewabrata.
- Dewabrata kemudian mohon diri.

Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura; Dewabrata memboyong Ambika, Ambiki, dan Rambalika.

Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang menceritakan tentang perjalanan Dewabrata bersama Ambika, Ambiki, dan Rambalika. Gending *wudhar*, Dewabrata berhadapan dengan Ambika. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Ambika menyatakan kekagumannya pada ketampanan dan kesaktian Dewabrata.

- Dewabrata menjelaskan bahwa ia mempunyai dua saudara yang tidak kalah tampan dengannya, yakni Citragada dan Wicitrawirya. Oleh karena itu, Ambika diminta memilih salah satu di antara mereka, karena dirinya hanya sebagai utusan untuk mengawinkan kedua adiknya tersebut. Untuk memperkuat penolakannya, Dewabrata menegaskan bahwa ia telah bersumpah *wadat*.

Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura; beralih menjadi *Ayak-ayak Tlutur, laras sléndro pathet manyura*, kemudian *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan peristiwa*). Gending yang bernuansa *tlutur*, baik *Sampak* ataupun *Ayak-ayak*, mempunyai kesan mengharukan, sehingga sangat tepat digunakan untuk mengiringi adegan yang bersifat sedih.

Diceritakan bahwa Ambika terkejut bercampur sedih mendengar pernyataan Dewabrata. *Janturan* dilanjutkan dialog.

- Ambika menyesali tindakan Dewabrata yang hidup sebagai seorang wadat masih juga mengikuti sayembara. Ia menolak dikawinkan dengan Citragada, karena yang memenangkan sayembara perang bukan Citragada. Sebaliknya ia juga tidak mau diantarkan kembali ke Kerajaan Kasi karena terlanjur menjadi putri boyongan.

Gending *suwuk*, dilanjutkan *Sendhon Tlutur*, laras *sléndro pathet manyura*,⁶⁸ kemudian dialog.

- Ambika bersikeras mengikuti Dewabrata ke Hastina.
- Dewabrata menolak keinginan Ambika. Jika Ambika tidak mau dikawinkan dengan salah satu adiknya, maka akan ia antarkan kembali ke Kerajaan Kasi.

Srepeg Tlutur, laras *sléndro pathet manyura*, langsung *sirep*, kemudian ditimpali dialog.

- Ambika tetap bersikeras ingin mengabdikan kepada Dewabrata.
- Dewabrata menegaskan bahwa jika Ambika tetap bersikeras ingin mengabdikan kepadanya, Dewabrata tidak segan-segan membunuh Ambika (meskipun sebenarnya pernyataan Dewabrata ini hanya untuk menakut-nakuti Ambika).
- Ambika menjawab bahwa ia tidak takut menghadapi maut yang akan menimpa dirinya.
- Dewabrata selanjutnya meminta kepada Ambika agar mau menjaga kesucian Dewabrata.

Dialog dilanjutkan *janturan* (baca: *janturan* peristiwa), yang menceritakan bahwa Dewabrata kebingungan menghadapi ke-

⁶⁸ Cakepan: “*Rem-rem surem diwangkara kingkin, lir manguswa kang layon, O---, dènnya ilang ingkang mamanisé, wadananira layung, kumel kucem rahnya maratani, marang sariranira, meles déning marus, gagana ‘bang sumirat, sabuwana kadya kawraton getih, O---.*” (kaset No. 5 side A)

mauan Ambika yang tetap ingin mengikutinya ke Hastina. Seketika itu pula keluar keringat dingin dari kedua telapak tangan Dewabrata, sehingga panah yang dipegang terlepas dari busurnya, tepat mengenai dada Ambika. Gending *wudhar*, irama semakin cepat (Jawa: *seseg*); panah Dewabrata terlepas dan membunuh Ambika. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Tlutur*, *laras sléndro pathet manyura*,⁶⁹ kemudian monolog.

- Dewabrata menyesali perbuatannya. Ia hendak memondong mayat Ambika untuk diserahkan kepada Prabu Darmamuka.

Ayak-ayak Tlutur, *laras sléndro pathet manyura*, langsung *sirep*, ditimpali monolog.

- Arwah Ambika mengucapkan terima kasih kepada Dewabrata yang telah mengantarkan kematiannya, tetapi ia tidak akan menuju ke alam baka jika tidak bersamaan dengan arwah Dewabrata. Oleh karena itu, jika kelak terjadi perang dunia keempat yang bernama *Baratayuda Jayabinangun*, ia akan merasuk ke tubuh seorang panglima perang wanita Pandhawa untuk menjemput kematian Dewabrata.

⁶⁹ Cakepan: “*Diwangkara kingkin, lir manguswa kang layon, dènnya ilang ingkang mamanisé, wadananira layung, kumel kucem rahnya maratani.*” (kaset No. 5 side A)

Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura; tubuh Ambika lenyap. Gending suwuk, dilanjutkan monolog.

➤ Dewabrata menyesali perbuatannya.

Sampak, laras sléndro pathet manyura; Dewabarata pergi. Gending suwuk.

(2) Cerita pagedhongan

Pathet Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura,⁷⁰ dilanjutkan pocapan (baca: pocapan peristiwa) sebagai berikut.

Kacarita putri kekalih, Dèwi Ambiki miwah Dèwi Rambalika dumugi Nagari Ngastina. Déning Prabu Sentanu us kadhaupaken klawan ingkang putra kekalih, patutan lan Dèwi Durgandini, inggih menika Prabu Citragada sumawana Prabu Wicitrawirya. Kekalih mboten panjang yuswanipun, mboten kuwawi anglenggahi dhampar Negari Ngastina wekasan sami séda. Sang Wiyasa tinimbalan déning ingkang ibu Dèwi Durgandini, nalika semanten anyarengi muksanipun Prabu Sentanu. Sampun ngantos kelajeng cures darah Barata, randha kekalih Déwi Ambiki miwah Dèwi Rambalika kagarwa déning Radèn Wiyasa. Dèwi Ambiki patutan sajuga mijil kakung, kekasih Radèn Dhestharastra. Dèwi Rambalika ugi patutan sajuga mijil kakung, kekasih Radèn Pandhu Déwanata. Kaping tiganipun, ana abdi padang, ingkang déning Sang Ambiki linadosaken dhateng Sang Resi Wiyasa, ugi patutan sajuga, mijil kakung kekasih Radèn Yamawidura. Sang Wiyasa tilar praja minggah ing pertapan, Prabu Pandhu Déwanata kang jumeneng naréndra ana ing Negara Ngastina. Déwasaning Pandhawa-Kurawa. Déwasaning Pandhawa-Kurawa.⁷¹

⁷⁰ Cakepan: “Jahning yahning talaga kadi langit, mambang tangpas wulan upamanéka, O---, wintang tulya kusuma yana sumawur, O---.” (kaset No. 5 side A)

⁷¹ Kaset No. 5 side A.

(Konon, kedua putri, Dewi Ambiki dan Dewi Rambalika telah tiba di Negeri Hastina. Oleh Prabu Sentanu telah dikawinkan dengan Prabu Citragada dan Prabu Wicitrawirya. Kedua raja tersebut tidak berumur panjang, tidak kuat menduduki tahta Kerajaan Hastina, sehingga mereka wafat. Sang Wiyasa dipanggil oleh ibunya Dewi Durgandini, pada saat itu bersamaan dengan peristiwa wafatnya Prabu Sentanu. Supaya wangsa Barata tidak terputus, kedua janda: Dewi Ambiki dan Dewi Rambalika dinikahi oleh Raden Wiyasa. Dewi Ambiki menurunkan seorang putra, diberi nama Raden Dhestharastra. Dewi Rambalika juga menurunkan seorang putra, diberi nama Raden Pandhu Dewanata. Yang ketiga, ada seorang dayang-dayang, yang oleh Sang Ambiki dipersembahkan kepada Sang Resi Wiyasa, juga menurunkan seorang putra, diberi nama Raden Yamawidura. Sang Wiyasa meninggalkan kerajaan kembali ke pertapaan, Prabu Pandhu Dewanata yang menduduki tahta Kerajaan Hastina. Masa dewasa Pandhawa–Kurawa. Masa dewasa Pandhawa–Kurawa.)

Pocapan tersebut setelah disela *Ada-ada Greget-saut Manyura, laras sléndro pathet manyura*,⁷² kemudian dilanjutkan *pocapan* berikutnya (baca: *pocapan* peristiwa) yang menggambarkan terjadinya perang *Baratayuda Jayabinangun*.

Salin mangsa genti cara, obah owahing kahanan. Nalika punika Radèn Déwabrata wus madeg pandhita anèng Patapan Talkandha peparab Resi Wara Bisma. Nalika menika nyarengi Nagari Ngastina wus ngancik jaman Pandhawa–Kurawa. Ingkang jumeneng naréndra aneng-gih Prabu Suyudana ya Prabu Duryudana. Sinengkakaké ing mangsakala, wujud kauling para brahmana kasembadan jangkaning dewa, gumelar kodrating jagad, pecah prang donya ingkang kaping sekawan winastan Baratayuda Jayabinangun mungging Kurukasétra. Énjing budhal gumuruh sangking Nagari Wiratha, gunging kang bala-kuswa abra busananira lir surya wedalira saking njalanidhi, arsa madhangi jagad duk mungup-mungup

⁷² Cakepan: “Tandya bala Pandhawa mbyuk gumulung mangungsir, ring Sata-Kurawa kambah” (CD No. 9)

anèng sapucaking wukir, sumirat sumamburat kena soroting surya méga lan gunung-gunung.

*Kacarita kang ndaweg wahana rata, nenggih panengah Pandhawa Sang Arjuna, kinusiran déning Nata Dwara-wati, dadya kandheg lampahing rata mulat barisaning Kurawa kang sanyata maksih kulit daging piyambak.*⁷³

(Pergantian masa berbeda cara, terjadi perubahan situasi. Pada saat itu Raden Dewabrata telah hidup sebagai pendeta di Pertapaan Talkandha bernama Resi Wara Bisma. Kala itu Kerajaan Hastina pada zaman Pandhawa-Kurawa. Yang menjadi raja adalah Prabu Suyudana atau Prabu Duryudana. Singkat cerita, terwujudlah nazar para brahmana, terjadilah ramalan para dewa, pecah perang dunia yang keempat bernama *Baratayuda Jayabinangun* di Kurukasetra. Pada suatu pagi bergemuruh pasukan berangkat dari Kerajaan Wiratha, pakaiannya gemerlapan seperti matahari yang terbit dari samudera, dan ketika tenggelam di atas gunung tampak bersinar redup.

Konon, yang sedang mengendarai kereta, adalah penengah Pandhawa Sang Arjuna, dengan sais Sri Kresna. Seketika itu kereta pun berhenti, [karena ia] melihat barisan Kurawa yang sesungguhnya adalah saudaranya sendiri.)

‘*Pocapan peristiwa*’ yang disajikan dengan 263 kata tersebut memuat lima peristiwa penting sebagai berikut.

1. Perkawinan Citragada dan Wicitrawirya dengan Dewi Ambiki dan Dewi Rambalika (bagian akhir dari *lakon Sayembara Kasi*).
2. Perkawinan Abiyasa dengan kedua janda Citragada dan Wicitrawirya, yang kemudian melahirkan Dhestharastra dan Pandhu; serta perkawinan Abiyasa dengan juru masak

⁷³ Kaset No. 5 side A.

istana Hastina yang bernama Niken Datri, yang kemudian melahirkan Yamawidura (*lakon Lairé Dhestharastra, Pandhu, Yamawidura*).

3. Prabu Abiyasa kembali sebagai pertapa setelah ia menyerahkan tahta Kerajaan Hastina kepada Pandhu (*lakon Pandhu Jumeneng Ratu*).
4. Masa kehidupan Pandhawa dan Kurawa, terutama ketika tampuk Kerajaan Hastina dipegang oleh Prabu Duryudana. Pada masa ini banyak episode yang tidak diungkap dalam 'pocapan peristiwa' Nartasabda.
5. Pandhawa dan Kurawa mempersiapkan diri untuk melaksanakan perang *Baratayuda* (awal *lakon Bisma Gugur*).

(3) Candhakan Kurukasetra

Srepeg, laras sléndro pathet manyura. Arjuna dan Kresna mengendarai kereta. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Diceritakan bahwa barisan Kurawa luar biasa banyaknya dan dipimpin oleh Resi Bisma. Arjuna melihat barisan Kurawa yang terdiri dari para sanak saudara, sesepuh, guru, dan sahabat-sahabatnya itu segera memohon kepada Sri Kresna untuk menghentikan keretanya. Seketika itu pula Arjuna roboh ke pangkuan Sri Kresna. *Sampak, laras sléndro pathet manyura;* Arjuna pingsan. Gending *suwuk*, dilanjutkan monolog.

- Kresna menyadarkan Arjuna.

Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura; Arjuna sadar. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Arjuna tidak sanggup menghadapi Bisma, Drona, Salya, Duryudana, dan Karna, yang merupakan sesepuh, guru, dan saudaranya.
- Kresna segera memberi nasihat kepada Arjuna, bahwa medan perang bukan tempat untuk berbakti, melainkan tempat untuk berperang. Selain itu, *Baratayuda* telah digariskan oleh dunia harus terjadi. Oleh karena itu, Arjuna sebagai seorang kesatria harus tabah menghadapi musuh-musuhnya.

Ada-ada Greget-saut, laras sléndro pathet manyura,⁷⁴ dilanjutkan dialog.

- Arjuna bangkit semangatnya, terlebih setelah ia melihat Seta, Utara, dan Wratsangka mendahului maju ke medan perang. Ia kemudian mengajak Kresna maju ke medan perang.

Srepeg, laras sléndro pathet manyura.

⁷⁴ Cakepan: “Mulat mara Sang Parta èsmu kamanungsan, kasrepan tingkahing mungsuh niran padha kadang, haywa taya wang wanèh ana pwa naking yayah myang ibu lèn, wanggèh paman mangkya dinarpa sandi dwajènggèh guru, O---.” (kaset No. 5 side B)

Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) yang menceritakan bahwa Puntadewa yang mengendarai gajah sambil memangku Jimat Kalimasada segera menghampiri Bisma yang pada saat itu mengendarai kereta perang. Ia turun dari gajahnya dan bersujud di hadapan Bisma. Gending *wudhar*, Puntadewa menemui Bisma. Gending beralih menjadi *Sampak*, *laras sléndro pathet manyura*, kemudian *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Puntadewa menyerahkan nasib Pandhawa kepada Resi Bisma.
- Bisma menyarankan agar Puntadewa menyerahkan sepenuhnya nasib Pandhawa ke tangan Kresna, karena Kresna adalah penjelmaan Bathara Wisnu.

Sampak, *laras sléndro pathet manyura*; Bisma berpisah dengan Puntadewa.

(4) *Candhakan* perjalanan

Tokoh yang tampil dalam *candhakan* ini adalah Kala Srenggi. Gending *suwuk*, dilanjutkan monolog.

- Kala Srenggi dari Negara Guwabarong bermaksud mencari Arjuna. Ia mendengar berita bahwa Pandhawa saat ini sedang berperang di Tegal Kurukasetra. Selanjutnya ia melihat sosok kesatria tampan, dianggapnya Arjuna.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Kala Srenggi bertemu dengan Bambang Irawan. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Kala Srenggi menganggap kesatria tampan yang dihadapinya adalah Arjuna.
- Bambang Irawan menyatakan bahwa dirinya bukan Arjuna, melainkan Bambang Irawan.
- Kala Srenggi tidak mau tahu, ia tetap ingin menyerangnya, karena Arjuna pada masa lalu telah membunuh ayah dan ibunya.

Sampak, laras sléndro pathet manyura; Kala Srenggi menyerang Bambang Irawan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa). Diceritakan bahwa mulut Kala Srenggi menelan kepala Bambang Irawan dan menggigit lehernya. Sementara itu Bambang Irawan menghunus keris dan menusukkannya di dada Kala Srenggi, sehingga mereka mati bersamaan. *Sampak, laras sléndro pathet manyura.*

(5) Candhakan Kurukasetra

Tokoh yang tampil dalam *candhakan* ini adalah Prabu Salya dan Drona. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Salya dan Drona melihat Bisma telah berhadapan dengan Seta. Oleh karena itu, mereka segera mengatur siasat untuk menghadapi kesatria Wiratha yang lain. Salya akan

menghadapi Utara, sedangkan Drona diminta untuk menghadapi Wratsangka.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Salya dan Drona maju ke medan perang.

Salya berhadapan dengan Utara. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Salya berselisih dengan Utara.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Salya berperang dengan Utara. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Salya mengancam kepada Utara bahwa ia akan melepaskan panah kepadanya.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Salya melepaskan panah kepada Utara, sehingga Utara gugur.

Drona berhadapan dengan Wratsangka. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Drona berselisih dengan Wratsangka.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Drona berperang dengan Wratsangka. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Drona mengancam Wratsangka bahwa ia akan melepaskan panah kepadanya.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Drona melepaskan panah kepada Wratsangka, sehingga Wratsangka gugur. Gending *suwuk*,

dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa) bahwa Utara dan Wratsangka telah gugur di medan pertempuran. Utara terkena panah Salya, sedangkan Wratsangka terkena panah Drona. Seta dengan mengendarai kuda mengancam keselamatan Bisma. *Sampak, laras sléndro pathet manyura.*

Bisma berhadapan dengan Seta. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Bisma menyarankan agar Seta tidak turut campur dalam *Baratayuda*, karena Seta bukan termasuk Pandhawa.
- Seta berbalik menuduh bahwa tindakan Bisma pun tidak patut diteladani, karena ia bukan termasuk Kurawa.
- Saling tuduh dan saling hujat inilah yang memancing emosi mereka masing-masing.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Bisma berperang dengan Seta. Rukmarata tampil; gending *suwuk*, dilanjutkan monolog.

- Rukmarata menantang Seta.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Rukmarata berperang dengan Seta. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Rukmarata menduga bahwa Seta akan tewas di tangannya.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Rukmarata mati di tangan Seta. Gending *suwuk*, dilanjutkan monolog.

- Seta bergumam bahwa ternyata kesaktian Rukmarata tidak seberapa.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Bisma tampil dengan membawa panah. Gending *suwuk*, dilanjutkan monolog.

- Bisma mengancam kepada Seta bahwa ia akan melepaskan panah Ganggawastra kepadanya.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Bisma melepaskan panah kepada Seta; gending beralih menjadi *Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura*. Seta mati tertembus panah.

Mengapa pada saat Utara dan Wratsangka (dari pihak Pandhawa) serta Rukmarata (dari pihak Kurawa) gugur di medan pertempuran diiringi *Sampak, laras sléndro pathet manyura*; sedangkan pada saat Seta (dari pihak Pandhawa) gugur di medan pertempuran diiringi *Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura*? Terdapat perbedaan mendasar peran keempat tokoh tersebut di dalam episode ini. Dalam episode *Bisma Gugur*, panglima perang Kurawa adalah Bisma, dengan pendamping Salya dan Drona; sedangkan panglima perang Pandhawa adalah Seta, dengan pendamping Utara dan Wratsangka. Adapun Rukmarata hanya merupakan salah satu pimpinan regu di pihak Kurawa. Sementara itu peperangan dalam *pathet manyura* terdapat tiga kategori: ringan, sedang, dan berat. Peperangan kategori ringan

adalah peperangan yang berujung pada kekalahan salah satu tokoh; terdapat dalam jenis *prang manyura sepisan* dan *prang manyura pindho*. Peperangan kategori sedang adalah peperangan yang berujung pada kematian tokoh biasa; terdapat dalam jenis *prang brubuh*. Adapun peperangan kategori berat adalah peperangan yang berujung pada kematian tokoh penting, misalnya panglima perang (Jawa: *sénapati*). Demikian juga gending *perangan* dalam pathet *manyura* berdasarkan rasa musikalnya dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori: ringan, sedang, dan berat. Untuk perang dalam kategori ringan digunakan *Srepeg, laras sléndro pathet manyura*. Untuk perang dalam kategori sedang digunakan *Sampak, laras sléndro pathet manyura*. Adapun untuk perang dalam kategori berat digunakan *Sampak, laras sléndro pathet manyura*; kemudian pada saat kematian tokoh utama gending beralih menjadi *Sampak Tludur, laras sléndro pathet manyura*. Berdasarkan konvensi tersebut, maka sangat tepat apabila pada kematian Utara, Wratsangka, dan Rukmarata cukup diiringi *Sampak, laras sléndro pathet manyura*; sedangkan pada kematian Seta diiringi *Sampak Tludur, laras sléndro pathet manyura*.

Pada peristiwa berikutnya, gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa). Diceritakan bahwa Seta telah gugur

di medan pertempuran. Dengan kejadian itu Sri Kresna segera menghadapi Bisma sambil membawa senjata Cakra. *Sampak, laras sléndro pathet manyura*. Kresna menghadapi Bisma dengan membawa senjata Cakra. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Kresna sangat marah kepada Bisma yang telah membunuh para kesatria Wiratha yang bukanandingannya.
- Bisma merasa bahagia bertemu dengan Kresna yang dipercaya akan dapat mengantarkan kematiannya. Bisma selanjutnya menceritakan peristiwa masa lalu pada saat ia membunuh Ambika. Arwah Ambika tidak mau kembali ke alam baka sebelum menjemput kematian Bisma. Pada *Baratayuda* inilah arwah Amba akan merasuk ke tubuh prajurit wanita Pandhawa.

Sampak, laras sléndro pathet manyura; Kresna segera meninggalkan Bisma.

Kresna menemui Arjuna dan Srikandhi. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog. Kresna meminta kepada Arjuna agar mengizinkan Srikandhi maju ke medan perang menghadapi Bisma., antara lain sebagai berikut.

KRESNA: *Srikandhi!*

SRIKANDHI: *Kula, Kaka Prabu. 'Bat-tobat-tobat! Suwé ora ketemu, èpèk-èpèkku nganti gosong kabèh.*

KRESNA: *Dikapakké?*

SRIKANDHI: *Dipun-cuwèl ingkang rayi menika.*

KRESNA: *Ha ya wis mengko gampang, yèn wis tentrem genti diwales dijiwit apa piyé. Dina iki tetepana nggonmu duwé jiwa satriya, nadyan sira asipat pawèstri. Tetepana nggonmu darbé kuwajiban dadi sénapati, Srikandhi. Upamané, kowé wani tak-du karo gajah ngamuk?*

SRIKANDHI: *Nuwun kapareng Paduka, kula badhé sendika anglampahi.*

KRESNA: *Ana macan ngamuk?*

SRIKANDHI: *Badhé kula trenggalani.*

KRESNA: *Dina iki kaya ngapa tak-sawangé kesaguhanmu, buktèkna sarana kasunyatan! Éyang Bisma kepareng séda, mung si adhi ingkang kudu nguntap-aké.⁷⁵*

(KRESNA: Srikandhi!

SRIKANDHI: Saya, Kanda Prabu. 'Bat-tobat-tobat! Lama tidak bertemu, telapak tanganku gosong semua.

KRESNA: Diapakan?

SRIKANDHI: Dicubit adikmu [Arjuna].

KRESNA: Nanti gampang, jika [suasana] sudah tenteram kau balas cubit saja. Hari ini buktikan jiwa kesatriamu, meskipun kau seorang wanita. Buktikan bahwa kau seorang senapati, Srikandhi. Beranikah andaikata kau saya adu dengan gajah mengamuk?

SRIKANDHI: Daulat Kanda, saya sanggup.

KRESNA: Dengan harimau mengamuk?

SRIKANDHI: Akan saya hadapi.

KRESNA: Hari ini buktikan kesanggupanmu! Eyang Bisma berkenan wafat, hanya kau yang harus membunuhnya.)

Sampak, laras pélog pathet barang; Srikandhi berangkat. Gending suwuk, dilanjutkan dialog.

KRESNA: *Ora kok, kowé 'ki kréngkangan ana apa?*

ARJUNA: *Ingkang rayi kebat kliwat mancal dhadha.*

KRESNA: *Ditrimak-trimakké dhisik! Aja kesusu nesu! Mengko yèn perang rampung sakarepmu.⁷⁶*

⁷⁵ Kaset No. 5 side B.

⁷⁶ Kaset No. 5 side B.

(KRESNA: Mengapa kau terlentang?

ARJUNA: Adikmu [Srikandhi] tanpa perhitungan menyepak dada.

KRESNA: Terima saja dulu! Jangan terus marah! Esok jika perang usai terserah kamu.)

Sampak, laras sléndro pathet manyura; Arjuna dan Kresna pergi.

Kutipan dialog tersebut jika dicermati mengandung *ginem banyol*, yakni dialog mengundang tertawa pengamat *pakeliran*, tetapi sebenarnya tidak pada tempatnya (Jawa: *ora mungguh*). Dalam situasi yang sangat gawat karena pada saat itu telah banyak prajurit Pandhawa—termasuk panglima perang Seta bersaudara—gugur di medan pertempuran, Arjuna yang konon seorang kesatria tidak menampilkan kesedihan tetapi justru masih sempat bercanda dengan istrinya (mencubit tangan Srikandhi), bahkan berkelakar dengan Kresna. Hal seperti inilah yang menjadikan *pakeliran* Nartasabda sering mendapat kritik pedas dari kalangan dalang maupun pengamat *pakeliran*, karena aspek dramatik yang sudah dibangun sedemikian rupa menjadi pudar hanya karena humor yang tidak pada tempatnya.

Peristiwa berikutnya Bisma tampil. Gending *suwuk*, dilanjutkan monolog.

- Bisma melihat Srikandhi seakan-akan berubah wujud menjadi Ambika. Oleh karena itu, ia segera menyerahkan diri kepadanya.

Sampak Tludur, laras sléndro pathet manyura. Bisma maju menyerahkan diri kepada Srikandhi. Srikandhi melepaskan panah mengenai dada Bisma sehingga terkapar, kemudian disusul oleh panah-panah Arjuna.

Kresna, Wrekudara, Arjuna, Duryudana, Dursasana menghampiri Bisma. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Bisma meminta air minum kepada Kurawa dan Pandhawa.
- Duryudana memberi berbagai macam minuman yang menyegarkan.
- Bisma menolak pemberian Duryudana, karena minuman yang diberikan merupakan jenis minuman bagi orang yang sedang berpesta pora.
- Wrekudara memberi minuman berupa darah para perwira yang gugur di medan pertempuran.
- Bisma menerima dengan senang hati minuman pemberian Wrekudara.

Dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa) yang menceritakan bahwa Bisma setelah minum darah para perwira yang gugur di medan pertempuran, segera menghembuskan napas yang terakhir. *Sampak Tludur, laras sléndro pathet manyura.* Bisma mati, gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Duryudana mengajak Dursasana pergi meninggalkan mayat Bisma.

Sampak, laras sléndro pathet manyura; Duryudana dan Dursasana pergi. Kresna, Wrekudara, dan Arjuna memperabukan mayat Bisma.

Duryudana berhadapan dengan Wrekudara. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Duryudana menantang perang kepada para Pandhawa.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Duryudana berperang dengan Wrekudara; Duryudana kalah. Gending beralih menjadi *Thing-thing Mo, laras pélog pathet barang*. Wrekudara menari (Jawa: *tayungan*). *Tayungan* merupakan tarian kemenangan yang dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta hanya disajikan oleh tokoh 'kelompok Bayu' (Jawa: *kadang Bayu*), meliputi: Bathara Bayu (untuk repertoar *lakon* serial dewa-dewi, *Lokapala*, *Arjuna-sasra*, dan kakek-moyang Pandhawa), Anoman (untuk repertoar *lakon* serial *Ramayana*), dan Wrekudara (untuk repertoar *lakon* serial Pandhawa-Kurawa).⁷⁷

Gending beralih menjadi *Ayak-ayak, laras pélog barang*. Kresna dihadap oleh Wrekudara dan Arjuna. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

⁷⁷ Suyatna Wignyasarana, dalam penjelasannya kepada para siswa PDMN pada tahun 1981.

- Kresna mengucapkan syukur serta berdoa agar semua diberi keselamatan.

Penutup Condhong Raos, laras pélog pathet barang. Tanceb kayon.

Peperangan antara Wrekudara dan Duryudana yang diakhiri dengan *tayungan* sebenarnya tidak perlu terjadi dalam serial *Baratayuda* episode *Bisma Gugur*, karena secara serial peristiwa *Baratayuda* belum berakhir. Dengan demikian, setelah Bisma dinyatakan gugur mestinya *pakeliran* langsung ditutup dengan *kayon*, sebagai pertanda bahwa *lakon Banjaran Bisma* telah berakhir.

2. Banjaran Kunthi Karya Purbo Asmoro

Pakeliran lakon Banjaran Kunthi karya Purbo Asmoro—sesuai dengan sifatnya yang audio-visual—memiliki empat unsur pokok *garap* sajian, meliputi: *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*. *Garap pakeliran* ini cenderung berpijak pada konsep ‘*pakeliran padat*’, meskipun tidak sangat kental karena kerabat kerja yang mendukung *pakelirannya* bukan *pengrawit* dan *swarawati* Sanggar Mayangkara yang ia pimpin. Hal itu tampak pada *garap gending-gending pakelirannya* yang terbatas pada gending-gending yang bersifat ‘ringan’, seperti *ayak-ayak*, *srepeg*, *sampak*, *jineman*, *ketawang*, dan *ladrang*. Meskipun demikian, dengan penguasaan-

nya terhadap berbagai unsur ekspresi *pakeliran*—baik *catur*, *sabet*, *gending*, *sulukan*, *dhodhogan*, maupun *keprakan*—menjadikan sajian *pakelirannya* tetap mampu menyentuh rasa hayatan. Karena menurut Purbo Asmoro, pusat *garapan* sebuah *pakeliran* tetap berada di ‘jagad wayang’, yang meliputi: *lakon*, *catur*, *sabet*, dan *sulukan*. Oleh karena itu, ia tidak pernah memaksakan kemampuan *pengrawit* dan *swarawati* untuk mengimbangi kualitas *garapan pakelirannya*; yang penting dapat mendukung suasana *pakeliran* yang diciptakan. Konsep tersebut diterapkan terutama jika ia pentas tanpa membawa kerabat kerja dari Sanggar Mayangkara.⁷⁸

Pakeliran semalam *lakon Banjaran Kunthi* ini meskipun tidak terungkap secara eksplisit, tetapi masih berpola tradisi yakni terdiri dari tiga babak: *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Dikatakan ‘tidak terungkap secara eksplisit’ karena pembagian *pathetnya* tidak dilakukan secara konvensional, terutama ketika beralih dari *pathet nem* ke *pathet sanga* dan dari *pathet sanga* ke *pathet manyura*. Hal ini dapat dibandingkan dengan *pakeliran* Nartasabda dalam *lakon Banjaran Bisma* sebagaimana yang telah dipaparkan di muka. Demikian juga struktur yang terdapat di dalam masing-masing *pathet* tidak lagi

⁷⁸ Purbo Asmoro, wawancara tanggal 15 Desember 2008 di Gebang, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta.

berpola struktur *pakeliran* konvensional gaya Surakarta. Di dalam *pathet nem* terdapat tiga adegan, tiga *candhakan*, dua kali perang, dan satu cerita *pagedhongan*. Di dalam *pathet sanga* terdapat tiga *candhakan* dan satu cerita *pagedhongan*. Di dalam *pathet manyura* terdapat satu adegan, empat *candhakan*, satu kali perang, dan dua cerita *pagedhongan*.

a. *Pathet nem*

(1) Adegan Kerajaan Mandura

Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura. Adegan ini diawali dengan penyajian ‘sabet tematik’ yang menggambarkan kesedihan Kunthiboja. Kedua *kayon* yang tertancap di tengah *kelir* dicabut, ditarik ke bawah, kemudian dihempaskan ke kanan dan ke kiri, masing-masing *tanceb* di gawang kanan dan kiri; *kayon* kanan condong ke kanan, *kayon* kiri condong ke kiri. Posisi *kayon* yang tidak beraturan ini sebagai tanda suasana susah.

Gending beralih menjadi *Pamuji, ketawang, laras sléndro pathet manyura*. Kunthiboja tampil dari kanan, bagian bawah ditutup oleh *kayon* yang lain condong ke kanan. Kunthiboja membalik menghadap ke kanan, berhenti sesaat, kemudian membalik menghadap ke kiri. Kunthiboja berjalan pelan-pelan ke kiri, *dientas*. Kunthiboja tampil dari kanan, kemudian *tanceb* di tengah gawang pada *gedebog* atas, tangan depan disampirkan di

atas pundak belakang (lihat Gambar 19a). Tampilan Kunthiboja seperti ini sebagai tanda kesedihan seorang tokoh. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Diceritakan bahwa Prabu Kunthiboja sedang sedih memikirkan permohonan istrinya yang sedang mengandung. Tiba-tiba datang Kyai Lurah Semar.



Gambar 19. Dari kiri ke kanan: (a) Kunthiboja sedang susah, ditandai dengan tangan depan disampirkan di atas pundak belakang; (b) Semar menghormat kepada Kunthiboja dengan ungkapan berupa *sembah kuncung*. (Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

Gending beralih menjadi *Ayak-ayak*, *laras sléndro pathet nem*. Semar tampil dari kiri, Kunthiboja bangun, mundur sedikit, *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas. Kunthiboja mempersilakan duduk kepada Semar. Semar *sembah kuncung* (lihat Gambar 19b), kemudian *tanceb* di gawang kiri menghadap ke kanan pada *gedebog* atas. Peralihan gending dimaksudkan untuk mengubah

suasana; dari suasana sedih (*Ketawang Pamuji*) ke suasana lega (*Ayak-ayak*) karena ia menerima kehadiran Semar.

Gendhing *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Nem Wantah*, laras *sléndro pathet nem*,⁷⁹ kemudian dialog.

- Kunthiboja mengucapkan selamat datang kepada Semar.
- Semar menyatakan bahwa kedatangannya mengemban perintah Prabu Abiyasa untuk memberi pencerahan kepada Kunthiboja yang sedang dilanda kesedihan. Hal itu dilakukan karena Abiyasa beberapa hari sebelumnya mendapat undangan Kunthiboja untuk datang ke Mandura. Oleh karena Semar belum mengetahui penyebab kesedihannya, maka ia minta penjelasan kepada Kunthiboja.

Dialog yang pertama masuk dalam kategori *ginem blangkon*, sedangkan dialog yang kedua masuk dalam kategori *ginem baku*. Dialog disekat dengan *Sendhon Pananggalan Jugag*, laras *sléndro pathet nem*,⁸⁰ untuk menciptakan suasana kalut Kunthiboja.

- Semar memberi nasihat kepada Kunthiboja bahwa manusia hidup hendaknya tolong-menolong, saling menjaga hubungan

⁷⁹ Cakepan: “*Rijeng nayakèng rat, O---, dutèng rat kotama, hamangguh hamanugrahèng, O---, lèn siswanta sagotra, tanguwus minulya, O---, tanguwus minulya, O---*.” (Purbo Asmoro, *Banjaran Kunthi*, VCD No. 1)

⁸⁰ Cakepan: “*Siyang pantara ratri, hamung cipta pukulun, O---, tan ‘na liyan kaèksi, mila katur, ingkang cundhamanik, O---* (ompak gendèr), *Rama déwaningsun, O---* (ompak gendèr). (VCD No. 2)

an baik, dan hormat-menghormati, karena ketiga hal ini akan menjauhkan perselisihan. Padahal sumber huru-hara dan malapetaka itu tidak lain adalah karena adanya perselisihan, baik perselisihan tentang harta benda, wanita, kepandaian, maupun kekuasaan.

- Kunthiboja kemudian mengungkapkan latar belakang kesedihannya, bahwa ia memikirkan keinginan istrinya yang sedang mengandung. Dewi Bandondari, istrinya, ingin menikmati buah *payasa* yang tumbuh di atas pohon beringin berapi. Padahal ia sendiri belum pernah mengetahui wujudnya.

Pembicaraan disekat dengan *Ada-ada Greget-saut, laras sléndro pathet nem*,⁸¹ dilanjutkan *Srepeg, laras sléndro pathet nem*, langsung *sirep*. Penyajian *ada-ada* dan *srepeg* dimaksudkan untuk membangun perasaan semangat (Jawa: *greget*) Kunthiboja yang ingin mendapatkan petunjuk dari Semar.

- Semar memberitahu bahwa buah yang diinginkan itu berada di Pertapaan Argasonya dan dijaga oleh seorang resi bernama Brahmana Kestu.

⁸¹ Cakepan: “Semar ika dèn-prayitna, semu riris ika ambalik, titi yoni ganda yoni, tri sonya purnamasidhi, O---, gilar-gilar semèdi tengahing latar, milang lintang Bimasekti, O---.” (VCD No. 2)

Gending seketika beralih menjadi *Sampak*, laras *sléndro pathet nem*; Kunthiboja memeluk Semar. *Sampak* yang menimpali *Srepeg* tersebut sebagai tanda luapan kegembiraan Kunthiboja. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Nem Jugag*, laras *sléndro pathet nem*.⁸²

- Kunthiboja minta restu Semar, bahwa ia akan berangkat sendiri untuk memetik buah *payasa*.

Srepeg, laras *sléndro pathet nem*. Kunthiboja berangkat, diiring Semar, kemudian saling berpisah.



Gambar 20. Kunthiboja mengendarai kereta yang disiapkan oleh Patih Saragupita. (Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

⁸² Cakepan: “Gonjang-ganjing langit kelap-kelap, katon lir kincanging alis, risang mawèh gandrung sabarang kadulu, O---.” (VCD No. 2)

Kunthiboja selanjutnya mengendarai kereta yang disiapkan oleh Saragupita (lihat Gambar 20), diiringi oleh pasukan Mandura (lihat Gambar 21). Keberangkatan Kunthiboja ini tidak seperti *budhalan* dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta,. Perbedaan tersebut terutama terletak pada gending yang mengiringi (bukan jenis *lancaran*) serta vokabuler *sabet* yang tidak menggunakan *kiprahan* dan *jaranan*.



Gambar 21. Pasukan Mandura mengiringi keberangkatan Kunthiboja.
(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

(2) Adegan Pertapaan Argasonya

Gending beralih menjadi *Ayak-ayak*, *laras sléndro pathet nem*. Brahmana Kestu tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan menghadap ke kiri. Gending *sirep*, dilanjutkan *janturan* (baca: *janturan* adegan) yang menceritakan bahwa Brahmana Kestu

sedang bersemadi. Pada saat ia bangun dari semadinya, tiba-tiba Kunthiboja datang. Oleh karena itu, ia segera menyambutnya dengan penuh keramahan. Gending *wudhar*; Kunthiboja tampil dari kiri, disambut oleh Brahmana Kestu dan dipersilakan duduk. Kunthiboja *tanceb* di gawang kiri menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Nem Jugag*, *laras sléndro pathet nem*,⁸³ kemudian dialog.

- Kunthiboja dan Brahmana Kestu saling memperkenalkan diri.
- Kunthiboja selanjutnya menyampaikan maksud kedatangannya, bahwa ia hendak memetik buah *payasa* untuk diberikan kepada permaisurinya yang sedang mengandung.

Ada-ada Greget-saut Nem Jugag, *laras sléndro pathet nem*,⁸⁴ sebagai tanda keterkejutan Brahmana Kestu; kemudian dilanjutkan dialog.

- Brahmana Kestu memberitahu bahwa beringin berapi tersebut dijaga oleh makhluk gaib yang sangat sakti,

⁸³ Cakepan: “*Hatap para hapsari tumonton ring sang dwija, kadya ‘gé wor jiwa, O---, kagagas ing tyas dahat kéwran ing karyanira, datan pantuk samya myat rengganing prabata, O---, roning kadhep kumelap pindha pangawéning dwija, lunging gadhung malengkung katiyub ing maruta manda, O---*.” (VCD No. 2)

⁸⁴ Cakepan: “*Tan samar pamoring Suksma, sinuksmaya winahya ingasepi, sinimpen telenging kalbu pambukaning warana, O---*.” (VCD No. 2)

sehingga banyak orang yang tidak mampu memetik buahnya. Oleh karena itu, demi keselamatan Kunthiboja, ia mencegahnya.

*Ada-ada Greget-saut Nem, laras sléndro pathet nem,*⁸⁵ untuk menciptakan suasana ‘semangat’ (Jawa: *greget*) Kunthiboja; dilanjutkan dialog.

- Kunthiboja memaksakan kehendak, sehingga Brahmana Kestu tidak dapat mencegahnya.

Srepeg, laras sléndro pathet nem. Kunthiboja menuju tempat tumbuhnya beringin berapi, diiring oleh Brahmana Kestu berjalan ke kanan. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

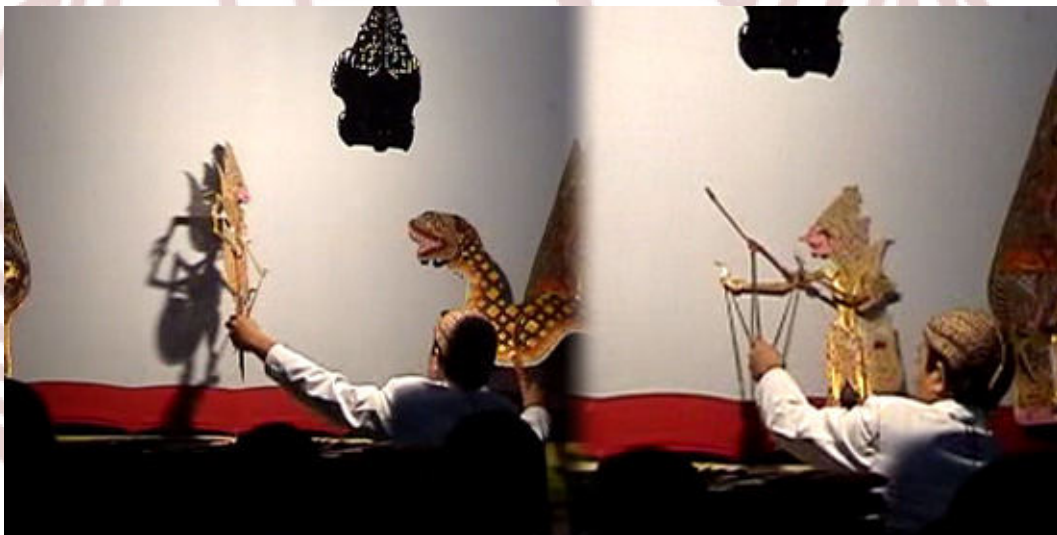
- Kunthiboja minta restu kepada Brahmana Kestu agar ia dapat terlaksana memetik buah *payasa*.

Gending *wudhar*, Brahmana Kestu meninggalkan Kunthiboja seorang diri. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Diceritakan bahwa Kunthiboja bersiap diri memetik buah *payasa*. Seketika itu muncul seekor naga dari atas beringin berapi.

Sampak, laras sléndro pathet nem. Kunthiboja berusaha memetik buah *payasa*, tiba-tiba diserang oleh seekor naga dari arah kiri atas, sehingga terjadi peperangan (lihat Gambar 22a).

⁸⁵ *Cakepan*: “Bumi gonjang-ganjing langit kelap-kelap katon, lir kincanging alis sang mawèh gandrung.” (VCD No. 2)

Naga dipanah oleh Kunthiboja (lihat Gambar 22b), berubah wujud menjadi api. Dari dalam api keluar sebilah keris, kemudian diambil oleh Kunthiboja. Pohon beringin berapi berubah wujud menjadi Bathara Brahma, kemudian memeluk Kunthiboja. Gending beralih menjadi *Ayak-ayak*, *laras sléndro pathet nem*, kemudian *suwuk*, dilanjutkan dialog.



Gambar 22. Kunthiboja berperang dengan seekor naga, yang kemudian dipanahnya berubah menjadi api. (Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

- Brahma memberitahu bahwa sebilah keris yang terjadi dari seekor naga tersebut bernama Kiai Gandaludira. Adapun buah *payasa* sesungguhnya adalah buah surga yang bernama *pertanggajiwa*. Barang siapa yang memakannya, kelak akan menurunkan manusia terpilih yang mampu me-

nenteramkan dunia. Selanjutnya Brahma memberikan buah *payasa* kepada Kunthiboja.

Sampak, laras sléndro pathet nem. Brahma memberikan buah *payasa* kepada Kunthiboja. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Nem Jugag, laras sléndro pathet nem*,⁸⁶ kemudian dialog.

- Brahma memberitahukan kepada Kunthiboja bahwa Bandondari setelah makan buah *payasa* akan segera melahirkan seorang bayi yang kelak tumbuh menjadi manusia terpilih.

Sampak, laras sléndro pathet nem. Brahma terbang ke arah kiri, kemudian Kunthiboja berjalan ke kiri.

(3) *Candhakan Kedhaton Mandura*

Bandondari tampil dari kanan bertemu dengan Kunthiboja dari arah kiri. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Sendhon Kloloran, laras sléndro pathet nem*,⁸⁷ kemudian dialog. *Sulukan* ini untuk menciptakan suasana romantis.

- Kunthiboja memberitahu kepada Bandondari bahwa ia telah berhasil mendapatkan buah *payasa*.

⁸⁶ Cakepan: “Naréndra ‘mbeg martatama, nyata winongwong ing déwa, risaksana mangsah krodha, O---.” (VCD No. 2)

⁸⁷ Cakepan: “Galak ulat, kadi thathit abarung, kang pamulu, alus manis mawèh kung, O---, sembada ‘geng, adedeg manda rangkung, agorèh pan dadya pantes malat kung, O---.” (VCD No. 2)

*Pathet Nem Jugag Cekak, laras sléndro pathet nem.*⁸⁸ *Sulukan* yang disajikan ini lebih pendek daripada *Pathet Nem Jugag* pada umumnya, sehingga disebut *Nem Jugag Cekak*. *Sulukan* ini untuk menciptakan perasaan lega Bandondari. Bersamaan dengan *sulukan*, Bandondari menyembah kaki Kunthiboja, kemudian dilanjutkan dialog.

- Bandondari mengucapkan terima kasih kepada Kunthiboja.
- Kunthiboja selanjutnya mengajak istrinya menuju ruang makan untuk memakan buah *payasa*, sambil mendengarkan lantunan *jineman Mari Kangen*.

Marikangen, jineman, laras sléndro pathet manyura. Kunthiboja dan Bandondari dientas ke kanan. Gending ditimpali *Srepeg, laras sléndro pathet nem*, langsung *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Diceritakan bahwa Bandondari setelah makan buah *payasa* segera melahirkan bayi kembar laki-laki dan perempuan (Jawa: *dhampit*). Kelahirannya disambut oleh hujan wewangian dari angkasa.

Sampak, laras sléndro pathet nem. Kunthiboja tampil dari kanan, bertemu dengan Semar; gending beralih menjadi *Ayak-ayak, laras sléndro pathet nem*. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

⁸⁸ Cakepan: “*Hanjrah ingkang pusputa ‘rum, kasilir ing samirana mrik, O---*.” (VCD No. 2)

- Kunthiboja memberitahu kepada Semar bahwa istrinya setelah makan buah *payasa* segera melahirkan bayi *dhampit*. Bayi laki-laki diberi nama Basudewa, sedangkan bayi perempuan diberi nama Dewi Kunthi.

Sampak, laras sléndro pathet nem. Kunthiboja dan Semar dicabut dari *panggung* dengan ditutup *kayon* (Jawa: *entas-entasan mati*). *Entas-entasan* seperti ini berfungsi untuk memenggal sebuah adegan yang tidak berkelanjutan. Gending *suwuk*.

(4) **Limbukan**⁸⁹

Bayemtur, ladrang, laras sléndro pathet manyura. Cangik tampil dari kanan sambil menari, kemudian *tanceb* di gawang kanan menghadap ke kiri. Limbuk tampil dari kanan sambil menari, kemudian *tanceb* di gawang kiri menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog. Cangik dan Limbuk intermeso dan menyajikan beberapa *lelagon*. *Srepeg, laras sléndro pathet nem, sirep*. Cangik dan Limbuk dientas ke kanan.

(5) **Cerita pagedhongan**

Kayon tanceb di gawang tengah condong ke kanan. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) sebagai berikut.

⁸⁹ Pada saat *limbukan* dalang diganti oleh Untung Wiyono, Bupati Sragen. *Limbukan* berakhir, dalang kembali dilakukan oleh Purbo Asmoro sampai selesai.

Lumèrèging wanci gumantining kang candra miwah taun. Ngancik remaja putri Risang Dèwi Kunthi Nalibrata, hanggung dadya kembanging kidung. Kathah raja narpati kang nandhang bingung, ngengleng, gerah lanang. Suprandéné ana pepeteng lamuk ingkang ngalingi kupenging Keputrèn Mandura. Apa ta ingkang dumadi? Sang suputri hanggung angurung dhiri ing patenggan. Ngantya jibeg bebeg ing 'nggalih sang nata agung Mandura Prabu Kunthiboja. Sigra hanuding mring kang putra, pambayuning Mandura nenggih satriya ing Kadipatèn Radèn Basudéwa. Gurawalan kang piniji ing gati. Ing pamrih, kinèn pepanggihan kaliyan ingkang putra sekaring kedhaton Dèwi Kunthi. Tanggap ingkang tinuding gati, lumampah lon-lonan, hanyaketi unggyaning kang rayi.⁹⁰

(Perjalanan waktu, pergantian bulan dan tahun. Dewi Kunthi Nalibrata telah menginjak masa remaja, [ia] menjadi buah bibir semua orang. Banyak raja dan adipati yang kebingungan, tergila-gila, jatuh cinta kepadanya. Meskipun demikian, ternyata ada kabut yang menyelimuti Keputrian Mandura. Apakah yang terjadi? Sang putri selalu mengurung diri di dalam kamar, sehingga membingungkan [ayahandanya] Raja Mandura Prabu Kunthiboja. [Oleh karena itu] segera dipanggil putra sulungnya Raden Basudewa. Yang dipanggil pun segera menghadap. Ia diperintahkan untuk menemui Dewi Kunthi. [Basudewa pun] tanggap terhadap perintah ayahnya; [ia segera] berjalan pelan-pelan menuju kamar adiknya.)

'Janturan peristiwa' yang terdapat pada bagian ini agak berbeda dengan 'janturan peristiwa' pada *candhakan Kedhaton Mandura*. 'Janturan peristiwa' pada *candhakan Kedhaton Mandura* berfungsi untuk melukiskan peristiwa sesaat, yakni peristiwa ketika Bandondari makan buah *payasa* beserta akibatnya; sedangkan pada bagian ini berfungsi untuk menyingkat

⁹⁰ Purbo Asmoro, *Banjaran Kunthi*, VCD No. 4.

cerita. Oleh karena itu, peristiwa ini menjadi episode tersendiri yang disebut cerita *pagedhongan*.⁹¹

(6) Adegan *Kedhaton Mandura*

Gending *wudhar*, beralih menjadi *Ayak-ayak Tlutur*, laras *sléndro pathet nem*. Gending ini untuk menciptakan suasana sedih, sekaligus untuk mendukung ‘sabet tematik’ berikut ini. Kunthi tampil dari kanan, bagian dada ke bawah ditutup dengan *kayon hakekat* berukuran kecil (lihat Gambar 23a), kemudian *tanceb* di gawang kanan menghadap ke kiri. *Kayon hakekat tanceb* condong ke kanan di *gedebog* bawah menutup Kunthi dari bagian dada sampai telapak kaki. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* adegan) sebagai berikut.

Maruta mandheg sumilir, gegodhongan gogrog dèrèng winanci, sesekaran samya alum, balumbang asat kang tirta, lesu lesah tanpa daya labet kaprabawan dhuhkita-ning sekar puri, nenggih Sang Kunthi Nalibrata. Surem-surem kuwunging wadana layu, tyas kéngis kabyatan tistis, hujwala maru [?] saking sangeting rudatin. Sanggya kang sinawang wus koncatan rasa éndah. Tintriming tyas mahanani kuwur baliwuring budaya. Sinentak ing wanci, ingkang kapiyarsa muhung kenthongan pring ingkang uluk-uluk kumenclang mungging tawang, lamun rinasa kaya nyawa ingkang wus ora krasan mèlu ragané. Apa ta darunané mangkono ingkang sinandhang Dèwi Kunthi hanggung hangurung dhiri ing patenggan? Dupi mulat bremara ingkang ngrurah puspita, byak amarengi binuka kanang wiwara déning kang raka ing Kadipatèn Radèn Basudéwa. Guragapan

⁹¹ Lihat pengertian ‘cerita *pagedhongan*’ pada Bab III, hlm. 222, 292, dan 424.

*tyasira Sang Dèwi Kunthi mulat praptaning kang raka,
tinarka Bathara Yama ingkang arsa mulung jagadé.*⁹²

(Angin sepoi-sepoi berhenti, dedaunan gugur sebelum waktunya, bunga-bunga layu, kolam pun kekeringan, letih layu tanpa daya karena terimbas oleh penderitaan putri raja [Mandura], yakni Sang Kunthi Nalibrata. Sorot wajahnya pudar tampak lesu, hatinya serasa membeku, tidak bergairah, karena dilanda oleh kesedihan yang sangat mendalam. Segala hal yang dilihat telah hilang keindahannya. Kesedihannya itu menyebabkan ia tidak lagi mampu berpikir dengan jernih. Dalam saat-saat tertentu, yang terdengar hanyalah suara kentung-kentung menggema di langit, seolah bagaikan nyawa yang tidak lagi kerasan tinggal di raganya. Apakah penyebab Dewi Kunthi mengurung diri di kamar? Pada saat ia menyaksikan kumbang yang sedang menghisap bunga, tiba-tiba pintu kamarnya dibuka oleh Raden Basudewa. Kedatangan kakaknya itu disangka Bathara Yama yang akan mencabut nyawanya.)

Bentuk '*janturan* adegan' tersebut meskipun menggunakan materi *janturan* tradisi gaya Surakarta, tetapi cara pengungkapannya berbeda. Dalam *janturan* konvensional selalu diawali dengan kalimat: "*Hanenggih pundi ta ingkang cinarita, ora kaya kang ana ing . . .*"⁹³ atau "*Hanenggih pundi ta ingkang cinarita, tan kadi kang anèng . . .*"⁹⁴ (Di manakah yang hendak diceritakan, tidak seperti yang berada . . .) atau "*Anenggih ganti kang kocapa, wonten gempalaning carita . . .*"⁹⁵ (Syahdan ganti yang diceritakan, terdapat

⁹² VCD No. 4.

⁹³ Lihat Wignjosoetarno, *Diktat Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal Lampahan Wahyu Pakem Makutarama* (Surakarta: Jajasan Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran, 1972), 19, 23, 30, 39, 49, 108.

⁹⁴ Lihat Wignjosoetarno, 1972, 70, 86.

⁹⁵ Lihat Nojowirongko, Djilid II, 1960, 14.

bagian cerita . . .) atau “*Gantya cinarita ing . . .*”⁹⁶ (Ganti yang diceritakan di . . .) atau “*Anenggih ingkang cinarita ingkang wonten . . .*”⁹⁷ (Syahdan yang diceritakan yang berada . . .). Kalimat klise seperti itu oleh Purbo Asmoro digantikan dengan kalimat yang langsung melukiskan suasana alam yang terkena imbas oleh suasana batin tokoh dalam sebuah adegan.



Gambar 23. Dari kiri ke kanan: (a) Kunthi tampil dari kanan ditutup dengan *kayon hakekat*; (b) Basudewa tampil dari kiri, *ulat-ulat*.
(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

Deskripsi dalam *janturan* tersebut tidak lagi berpola konvensional, yang secara urut mengemukakan nama tempat, nama tokoh yang berdomisili, kegiatan tokoh pada saat itu, dan tokoh lain yang datang di tempat tersebut. Materi *janturan* langsung diawali

⁹⁶ Lihat Nojowirongko, Djilid II, 1960, 41.

⁹⁷ Lihat Nojowirongko, Djilid II, 1960, 44; Djilid III, 160, 3.

dengan pelukisan tentang suasana yang terjadi: angin berhenti, dedaunan gugur sebelum waktunya, bunga-bunga layu, dan kolam kekeringan. Semua ini terjadi karena terimbas oleh kesedihan Dewi Kunthi yang sangat mendalam. Ia sedih karena memikirkan kehamilannya yang semakin membesar, sementara ia berstatus belum bersuami. Hal itu menyebabkan ia tidak mampu lagi berpikir jernih, dan semua yang terlihat seolah-olah telah kehilangan keindahannya. Oleh karena itu, pada saat ia menerima kehadiran kakaknya, Basudewa dianggap seolah-olah dewa pencabut nyawa yang datang kepadanya. Format *janturan* seperti itu belum pernah terjadi dalam *janturan* Nartasabda, Anom Soeroto, dan Manteb Soedharsono. Selain itu, dalam *janturan* tersebut terdapat kosakata yang diadopsi dari vokabuler *janturan* tradisi gaya Yogyakarta: “*Surem-surem kuwunging wadana layu, tyas kéngis kabyatan tistis [atau kabyatan rujit].*”

Janturan selesai, gending *wudhar*. Basudewa tampil dari kiri, *ulat-ulat* (lihat Gambar 23b), kemudian *tanceb* di gawang kiri menghadap ke kanan pada *gedebog* atas. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Sendhon Tlutur*, *laras sléndro pathet nem*,⁹⁸ kemudian dialog.

⁹⁸ Cakepan: “O---, O---, Hangendhanu sinendhongan dhudhuh sedhih, kedhap-kedhap-kedhap, O---, tan kepadhan lir kalindhih, tan kepadhan lir kalindhih, dhedhep tidhem sabuwana, O---.” (ompak gendèn) (VCD No. 4)

- Basudewa tercengang melihat sikap Kunthi yang sangat acuh kepadanya. Selanjutnya ia memberitahu kepada Kunthi, bahwa Negeri Mandura sedang terancam bahaya, karena banyak raja yang datang untuk melamarnya. Oleh karena itu, Kunthi diminta oleh ayahandanya (Kunthiboja) untuk tampil dalam sebuah ‘sayembara pilih’.

Sendhon Tlutur, laras sléndro pathet nem,⁹⁹ dilanjutkan dialog.

- Kunthi pada satu sisi tidak mampu menolak perintah ayahnya, tetapi pada sisi lain tidak dapat mengutarakan nasib yang menimpa dirinya. Oleh karena itu, ia minta izin kepada Basudewa untuk mendatangkan gurunya yang bernama Resi Druwasa.

Srepeg Tlutur, laras sléndro pathet nem; Kunthi dan Basudewa bersemadi. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Diceritakan bahwa dengan kekuatan batin ia mampu mendatangkan gurunya, Resi Druwasa.

Gending beralih menjadi *Sampak, laras sléndro pathet nem*. Druwasa tampil dari kiri; gending beralih menjadi *Ayak-ayak, laras sléndro pathet nem*; Basudewa mempersilakan duduk kepada Druwasa. Druwasa *tanceb* di gawang kiri menghadap ke kanan,

⁹⁹ Cakepan: “O---, O---, Karerantan rontang-ranting, èmenging tyas gung katongton, O---, katetangi panggrantesing kalbu, brangtaning tyas kèksi, narawung kawistara, cem kucem kang wadana, O---.” (ompak gendèr) (VCD No. 4)

sedangkan Basudewa *tanceb* di belakang Kunthi menghadap ke kiri. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog. Sajian gending yang berganti-ganti tersebut adalah dalam rangka membangun suasana adegan. *Srepeg Tlutur* digunakan untuk memperkuat suasana sedih Kunthi karena menghadapi permasalahan yang sangat pelik. *Sampak* digunakan untuk menciptakan 'semangat' (Jawa: *greget*) Kunthi mendatangkan gurunya yang dianggap paling bertanggung jawab terhadap peristiwa yang dialami. Adapun *Ayak-ayak* digunakan untuk menciptakan suasana 'lega' Kunthi karena Druwasa yang diharapkan dapat menolong telah datang di hadapannya.

- Basudewa menanyakan kepada Druwasa perihal ajaran yang telah diberikan kepada Kunthi yang menyebabkan Kunthi mengurung diri, bahkan ia tidak mau menanggalkan selimutnya.
- Druwasa bersedia menjelaskan setelah Basudewa mau menanggalkan selimut yang menutup tubuh Kunthi.

Srepeg, laras sléndro pathet nem. Basudewa melepas selimut Kunthi. Kunthi langsung membalikkan mukanya menghadap ke kanan. Basudewa tercengang. Gending *suwuk*; *Ada-ada Tlutur*,

laras sléndro pathet nem,¹⁰⁰ dilanjutkan *Srepeg Tlutur*, *laras sléndro pathet nem*, langsung *sirep*, ditimpali dialog.

- Basudewa sangat terpukul melihat Kunthi telah hamil. Oleh karena Druwasa merupakan satu-satunya guru spiritual Kunthi yang selalu bersamanya, maka segala sesuatu yang menimpa diri Kunthi ditimpakan kepada Druwasa.
- Druwasa berusaha meredam amarah Basudewa. Ia akan bertanggung jawab terhadap semua yang telah terjadi.

Gending: *wudhar* langsung *suwuk*.

Penggunaan gending dan *sulukan* secara berturut-turut itu juga dalam rangka membangun suasana *pakeliran*. *Srepeg* digunakan untuk mendukung semangat Basudewa yang ingin segera mengetahui sesuatu yang menimpa diri Kunthi. *Ada-ada Tlutur* digunakan untuk menciptakan ketercengangan Basudewa melihat diri Kunthi yang telah hamil. Adapun *Srepeg Tlutur* yang disajikan dengan volume lirih (Jawa: *sirep*) adalah untuk melatari dialog Basudewa yang dirundung kesedihan.

- Druwasa menjelaskan bahwa Kunthi merupakan salah satu muridnya yang paling cerdas dan sangat berbakti kepada guru. Hal itulah yang menyebabkan Druwasa merasa iba

¹⁰⁰ Cakepan: “Surem diwangkara kingkin, lir manguswa kang layon, dènnnya ilang ingkang memanisé, wadananira layu, kumel kucem rah maratani, marang sariranipun, O---.” (VCD No. 4)

kepadanya. Tanpa berpikir panjang Druwasa memberikan mantra sakti kepadanya, yang apabila diucapkan akan mendatangkan dewa sesuai dengan yang diinginkan. Pada suatu malam Kunthi menghapalkan ajian tersebut, yang menyebabkan Bathara Surya hadir di hadapannya. Oleh karena kehadiran dewa di dunia harus meninggalkan sesuatu, maka Bathara Surya dengan kekuatan cipta meninggalkan benih di rahim Kunthi.

- Kunthi membenarkan cerita Druwasa. Oleh karena perbuatannya telah membuat aib keluarga kerajaan, maka ia berniat melakukan bunuh diri.
- Druwasa berusaha mencegah niat buruk Kunthi. Selanjutnya ia akan berupaya melahirkan bayi dari rahim Kunthi.

Srepeg, laras sléndro pathet nem. Druwasa dan Kunthi bersama-sama dientas ke kanan. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Diceritakan bahwa Druwasa dengan kekuatan batinnya mampu melahirkan bayi dari rahim Kunthi. Bayi itu berjenis kelamin laki-laki dan konon telah berkalung serta berbaju kerai layaknya seorang prajurit.

Sampak, laras sléndro pathet nem, beralih menjadi *Ayak-ayak, laras sléndro pathet nem.* Kunthi tampil dari kanan sambil membopong bayi, diikuti Druwasa. Kunthi *tanceb* di gawang

kanan menghadap ke kiri, sedangkan Druwasa *tanceb* di gawang kiri menghadap ke kanan. Basudewa berpindah tempat, *tanceb* di belakang Kunthi menghadap ke kiri. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Basudewa memberi nama “Basukarna” kepada putra Kunthi yang baru lahir.

Sampak, laras sléndro pathet nem, langsung *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Nem Jugag, laras sléndro pathet nem*,¹⁰¹ kemudian dialog.

- Druwasa meminta agar bayi Basukarna diserahkan kepadanya. Hal itu dilakukan demi masa depan Kunthi sekaligus ketenteraman Kerajaan Mandura, karena banyak raja yang hendak melamarnya.
- Basudewa menyetujui pendapat Druwasa.
- Kunthi menolak, karena ia tidak mau berpisah dengan putranya. Menurut Kunthi, Basukarna sama sekali tidak bersalah, sehingga tidak sepatutnya dipisahkan dengannya. Jika hal itu tetap dilakukan, berarti akan menambah dosa bagi Kunthi.

¹⁰¹ Cakepan: “*Ridhu mawur mangawur-awur wurahan, tengaraning jurit, gong maguru gangsa teteg kaya butula, O---*.” (VCD No. 4)

*Ada-ada Greget-saut Nem Jugag, laras sléndro pathet nem;*¹⁰² untuk menciptakan suasana ‘marah’ Basudewa menghadapi situasi yang membingungkan. *Ada-ada* berakhir dilanjutkan dialog.

- Basudewa kebingungan untuk memberikan keputusan, maka diserahkan kepada Druwasa.
- Druwasa menasihati kepada Kunthi bahwa perjalanan hidup manusia itu telah digariskan oleh Yang Mahakuasa.

Ayak-ayak Tlutur, laras sléndro pathet nem, langsung sirep, kemudian ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Diceritakan bahwa Kunthi sangat terharu melihat putranya yang tertidur lelap di gendongannya. *Janturan* dilanjutkan dialog.

- Kunthi dengan terbata-bata meminta maaf kepada putranya yang tidak berdosa. Ia berharap semoga kelak Basukarna dapat menerima kenyataan pahit tersebut, dan sampai kapan pun Basukarna tetap putranya.

Gending beralih menjadi *Srepeg Tlutur, laras sléndro pathet nem, langsung sirep*. Kunthi perlahan-lahan menyerahkan bayinya kepada Druwasa, disertai *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) sebagai berikut.

¹⁰² *Cakepan*: “Gonjing langit kelap-kelap katon, lir kincanging alis, risang mawèh gandrung sabarang kadulu, O---.” (VCD No. 4)

*Ajur mumur penggalihé Sang Dèwi Kunthi, mawur kadi kabuncang prahara. Lesu-lesah tanpa daya, rantas rontang-ranting kagol, ingkang piningit wus anis. Lonlonan hanglolos ingkang putra, tinampèn déning Begawan Druwasa. Brol wijiling kang waspa kaya tangkis dhadhal. Canthoka ingkang munya ing balumbang yèn ta rinasa kaya amoyoki dumadining lelakon. Saya tebih saya tebih ingkang putra anggung pinandeng. Sirna ing pandulu kapantog cakrawala, dhawah kapidhara.*¹⁰³

(Remuk redam hati Sang Dewi Kunthi, berhamburan bagai tersapu topan. Lesu letih tak berdaya, putus compang-camping kecewa, yang direncanakan telah lenyap. Pelan-pelan melepaskan putranya, diterima oleh Begawan Druwasa. Seketika luruh air matanya bagaikan bendungan jebol. Katak yang berbunyi di kolam jika dirasakan seperti mencela terjadinya peristiwa. Semakin jauh semakin jauh putranya dipandangnya. Setelah lenyap dari pandangan [sang dewi] jatuh tidak sadarkan diri.)

Keindahan teks ‘*janturan* peristiwa’ tersebut tidak hanya tampak dari pemilihan kata-katanya yang bersifat arkais, tetapi juga penggunaan persamaan bunyi pada beberapa awal dan akhir kata, baik *purwakanthi sastra* maupun *purwakanthi swara*. Misalnya penggunaan akhiran ‘ur’ pada setiap akhir kata berikut ini: “*Ajur* *mumur* *penggalihé Sang Dèwi Kunthi, mawur* *kadi kabuncang prahara.*” Juga penggunaan konsonan ‘r’ pada setiap awal kata berikut ini: “*Lesu-lesah tanpa daya, rantas rontang-ranting kagol.*” Demikian juga untuk memperkuat suasana hati Kunthi yang sangat menderita, dimunculkan metafora dan personifikasi yang sangat menarik. Derasnya cucuran air mata

¹⁰³ VCD No. 4.

Kunthi diibaratkan seperti bendungan jebol (*“brol wijiling kang waspa kaya tangkis dhadhal”*). Bahkan karena kesedihan yang sangat mendalam, sehingga katak yang berada di kolam pun serasa mencela kepadanya (*“Canthoka ingkang munya ing balumbang yèn ta rinasa kaya amoyoki dumadining lelakon”*). Dengan didukung oleh kemantapan retorika, penyajian gending (*sirepan Srepeg Tlutur*), serta keterkaitan antara penyuaaraan narasi dan nuansa gending yang mengiringi (Jawa: *ulon*), menjadikan ‘*janturan peristiwa*’ tersebut mempunyai kekuatan tersendiri untuk mendukung kesedihan hati Kunthi yang sangat mendalam.



Gambar 24. Dewi Kunthi tertegun memandangi bayinya yang dibawa pergi oleh Resi Druwasa. (Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

Gending beralih menjadi *Sampak Tlutur*, *laras sléndro pathet nem*. Druwasa dengan membopong bayi meninggalkan Kunthi ke arah kiri. Kunthi jatuh pingsan, kemudian dipapah dan dibawa masuk (*dientas*) ke kanan oleh Basudewa. Peralihan dari *Ayak-ayak Tlutur* menjadi *Srepeg Tlutur*, kemudian berubah menjadi *Sampak Tlutur* pada dasarnya dapat dipahami sebagai tanda penahapan alur dramatik kejiwaan Kunthi: dari suasana sedih, menjadi semakin sedih, dan akhirnya memuncak sehingga tidak sadarkan diri.

(7) Candhakan perjalanan

Gending beralih menjadi *Sampak*, *laras sléndro pathet nem*. Prabu Gendara tampil dari kiri, *tanceb* di gawang kiri menghadap ke kanan. Disusul oleh Gendari dan Suman, *tanceb* di belakangnya. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Nem Jugag*, *laras sléndro pathet nem*,¹⁰⁴ kemudian dialog.

- Gendara jatuh cinta kepada Kunthi.
- Gendari memberitahu bahwa Kunthi dijadikan ‘sayembara pilih’, yakni Kunthi yang akan memilih calon suami.
- Gendara mendengar pemberitahuan itu justru bertekad memboyong paksa Kunthi.

¹⁰⁴ Cakepan: “Boma sonya pratangka windu wiyat, amun-amun lir gumampang, maletik mancolot putusing séwang ulun.” (VCD No. 5)

Sampak, laras sléndro pathet nem. Gendara, Gendari, dan Suman berjalan ke kanan.

Pujawati dan Madrim berjalan dari arah kanan, berpapasan dengan Gendara dari arah kiri; *tanceb* berhadapan. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Gendara membujuk kepada Pujawati dan Madrim agar mau diperistri; Kunthi akan dijadikan permaisuri, sedangkan Pujawati dan Madrim sebagai selirnya.

*Ada-ada Greget-saut Nem Jugag, laras sléndro pathet nem,*¹⁰⁵ disertai *tanceban* Madrim agak maju.

- Madrim menolak keras kemauan Gendara.
- Gendara hendak memaksanya.

Sampak, laras sléndro pathet nem. Gendara berupaya memboyong paksa, tetapi dilawan oleh Madrim (lihat Gambar 25). Madrim setelah menghantam muka Gendara segera melarikan diri ke kanan bersama Pujawati.

¹⁰⁵ *Cakepan*: “Niyata laruta sakèhing yodha Sang Kurukula, yèn tan mutusa Sang Sri, O---.” (VCD No. 5)



Gambar 25. Madrim berperang dengan Gendara.

(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

Pandhu tampil dari kanan langsung menghantam muka Gendara sehingga terpelanting ke kiri, kemudian *tanceb* berhadapan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Nem Jugag*, laras *sléndro pathet nem*,¹⁰⁶ kemudian dialog.

- Pandhu menghalangi tindakan Gendara, sehingga membuat Gendara berang.

Sampak, laras *sléndro pathet nem*. Gendara berperang dengan Pandhu. Akhirnya Gendara mati tertembus panah Pandhu, tubuhnya tertutup ‘*kayon api*’. Gendari dan Suman tampil dari kiri langsung bersimpuh di hadapan Pandhu. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

¹⁰⁶ *Cakepan*: “*Leng-lenging ndriya mangu mangun kung, kandhuan rimang lir léna tanpa kanin, yèn tan tulusa mengku dyah utama, O---*.” (VCD No. 5)

- Gendari dan Suman memperkenalkan diri, kemudian menyerahkan jiwa-raganya kepada Pandhu.

Sampak, laras sléndro pathet nem. Pandhu membalik kemudian dientas ke kanan, diikuti Gendari dan Suman. Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa)—disertai gerak *kayon* dari arah kanan ke kiri berulang-ulang—yang menceritakan bahwa Gendari menjadi putri boyongan, sedangkan Madrim diterima pengabdianannya oleh Pandhu. Mereka selanjutnya bersama-sama menuju Mandura. *Sampak, laras sléndro pathet nem.*

b. Pathet sanga

(1) Candhakan Kerajaan Mandura

Candhakan ini menggunakan pola ‘*tanceban mati*’, yakni penampilan tokoh wayang dalam *pakeliran* yang tidak disertai gerak tertentu, tetapi langsung ditancapkan demikian saja; untuk menggambarkan bahwa ‘adegan’ tersebut telah berlangsung beberapa waktu sebelumnya. Kunthiboja *tanceb* di gawang kanan menghadap ke kiri; disusul Basudewa *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan, Kunthi *tanceb* menghadap ke kanan sambil memeluk kaki Kunthiboja. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Sanga Wantah, laras sléndro pathet sanga*.¹⁰⁷

¹⁰⁷ *Cakepan*: “Mangkin sunya tengah kulem lenging arum, hungkara sang brahmana, tan péndah swaraning madubranta manut, kembang rarapning rimang, O---, kriyaning ganda marum masangga jaya gantha,

Pathet Sanga Wantah yang berfungsi untuk perpindahan antar-*pathet* (baca: ‘babak pertunjukan wayang’) dari *pathet nem* ke *pathet sanga* dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta biasanya disajikan secara mandiri; tidak menyertai adegan. Dalam *pakeliran* Purbo Asmoro ini sengaja disajikan di awal sebuah *Candhakan* Kerajaan Mandura, dimaksudkan untuk mendukung suasana kejiwaan Kunthi yang serasa ‘kosong’ karena berbagai peristiwa yang telah dialami, terutama karena ia dipisahkan dengan buah hatinya, bayi Basukarna. Pada sisi lain adalah untuk mendukung suasana kejiwaan Kunthiboja yang ‘penuh harap’, yang mengharapkan putrinya bersedia memilih calon suami. Oleh karena itu, *Pathet Sanga Wantah* yang bernuansa ‘kosong’, ‘sunyi’, dan ‘menapak jauh’ (Jawa: *nglangut*), sangat tepat untuk mengantarkan dialog berikut ini.

- Kunthiboja mengharapkan Kunthi kelak mampu mengangkat harkat dan martabat kaum wanita. Oleh karena itu, ia menobatkan Kunthi sebagai putri yang berhak memilih calon suami dalam sebuah sayembara. Setelah pembuatan panggung tempat duduk Kunthi selesai dilakukan oleh Ugrasena dan Arya Prabu, Kunthiboja memerintahkan

ngungkungan dhe langé lir gendhing curining rajaswala raré, lenyep tekapning kaka.” (VCD No. 5)

kepada Basudewa untuk segera segera mengumumkan

kepada para pelamar bahwa ‘sayembara pilih’ telah dibuka.

Ayak-ayak, laras sléndro pathet sanga. Kunthi dan Basudewa berjalan ke kiri, sedangkan Kunthiboja mundur ke arah kanan.

Kayon kanan ditancapkan agak ke kiri pada *gedebog* atas, untuk menggambarkan *panggung*. Kunthi dan Basudewa tampil dari kanan; irama gending dipercepat (Jawa: *seseg*) menjadi *garap alas-alasan*.¹⁰⁸ Kunthi digambarkan naik ke *panggung*, sedangkan Basudewa *tanceb* di bawah *panggung*. Gending *suwuk gropak*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Lawas (céngkok Gandadarman)*, *laras sléndro pathet sanga*. *Sulukan* ini disebut ‘*céngkok Gandadarman*’ karena *céngkok* dan warna suara penyajian Purbo Asmoro dalam *sulukan* tersebut dibuat persis dengan *céngkok* dan warna suara Gandadarman (seorang dalang sepuh dari Tambakboyo, Mantingan, Ngawi, yang pada saat *pakeliran* ini berlangsung telah almarhum). Gandadarman terkenal sebagai ‘dalang *sabet*’—karena keterampilan *sabetnya* menjadikan boneka wayang seolah-olah hidup—dan merupakan salah satu ‘guru *sabet*’ Manteb Soedharsono. Berikut ini teks *cakepan* dan notasi *sulukan* yang dimaksud.¹⁰⁹

¹⁰⁸ Disebut *garap alas-alasan* karena gending yang berirama seperti itu dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta disajikan untuk mengiringi kesatria hendak masuk hutan.

¹⁰⁹ VCD No. 5.

2..., 2 2 2 , 2 2 2 i2i 6i 1
 O----, *Ma-ngan-jur lam-pah-ing a ... a - ngin*,
2 2 , 2 2 2 , 2.32 i.6 6
gun-tur hang-gra-ning ha ... har - ga,
6i i , i i.6 6 , 6i6i6i65 5
go-ra ka-gi - ri - gi - ri,
 i , i i i6 6 , 2.i6 65 2...
pra bu-mi pra-kem, O---- O---- O----
16 6 , 5.3, 2.1 , 6... 5... 5.32 1...
bu-mi kang ... kang, O----, O----, O----, I----

Kata-kata yang tidak jelas serta kesan terputus-putus tersebut sengaja dilakukan oleh Purbo Asmoro untuk meniru semirip mungkin penyajian *sulukan* Gandadarman.¹¹⁰

Purbo Asmoro menyajikan *sulukan* seperti itu bukan dimaksudkan untuk mendukung suasana adegan *pakeliran*, melainkan semata-mata untuk mencari perhatian penonton yang sebagian besar terdiri dari para dalang, *pengrawit*, *swarawati*, dan seniman tradisi yang lain, yang sengaja hadir ikut memperingati seribu hari meninggalnya Nyi Suharni Sabdawati. Juga perlu diketahui bahwa Purbo Asmoro tidak hanya mampu menirukan

¹¹⁰ Gandadarman (yang bernama lengkap Darman Gandadarsana) pada saat itu menderita penyakit *bronchitis* yang berkepanjangan, sehingga suaranya tersengal-sengal.

suara Gandadarman, tetapi juga dalang-dalang yang lain seperti Nartasabda, Anom Soeroto, Timbul Hadiprayitna, dan Hadisugita.

Sulukan dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa), yang menceritakan berbagai macam gaya para raja yang mengikuti ‘sayembara pilih’. Mereka satu per satu maju ke arena pemilihan. *Srepeg, laras sléndro pathet sanga*. Basudewa mundur, dientas ke kanan.

Prabu Hadisucipta tampil dari kiri, *tanceb* di depan *panggung*. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

- Hadisucipta memperkenalkan diri kepada Kunthi sebagai raja dari Kerajaan Paranggupita. Ia tidak mempunyai permaisuri dan selir. Oleh karena itu, ia meminta kepada Kunthi agar mau memilihnya. [Kunthi tidak menghiraukan.]

Gending *wudhar*, Hadisucipta mundur.

Prabu Gentho Rajasinga tampil dari kiri, *tanceb* di depan *panggung*. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

- Raja Kandhangbubrah Prabu Gentho Rajasinga alias Prabu Kepik Rajakenci memperkenalkan diri kepada Kunthi yang berada di atas panggung. Ia seorang raja yang kaya-raya. Oleh karena itu, ia meminta kepada Kunthi agar mau memilihnya. [Kunthi tidak menghiraukan.]

Gending *wudhar*, Gentho Rajasinga mundur.

Prabu Bramasuteja tampil dari kiri, *tanceb* di depan *pang-gungan*. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

- Bramasuteja dari Kerajaan Simbarkemlaka memperkenalkan diri kepada Kunthi yang berada di atas panggung. Ia meminta kepada Kunthi agar mau memilihnya. [Kunthi tidak menghiraukan.]

Gending beralih menjadi *Sampak*, *laras sléndro pathet sanga*; Bramasuteja mundur.

Perubahan dari *Srepeg* menjadi *Sampak* pada peristiwa ini sebagai tanda bahwa Bramasuteja merupakan tokoh raja terakhir yang ditolak oleh Kunthi. Hal itu terungkap dalam *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa) yang disajikan setelah gending *suwuk*, sebagai berikut.

*Wus maju mbaka setunggal, parandéné datan ana ingkang dadi panujuning karsa Dèwi Prita. Ora kaya raja-putra Mandaraka Risang Narasoma ingkang mapan ing sela-selaning wong ndelok. Manglung janggané, dangu-dangu jumangkah sukuné, gregeting kayun kaya ana osiking rasa kepéngin ngleboni sayembara. Saya maju saya maju manjing dadakan.*¹¹¹

(Telah maju satu per satu, tetapi tidak ada satu pun yang dipilih oleh Dewi Prita. Syahdan putra mahkota Mandaraka Sang Narasoma yang berada di antara para penonton. [Semula ia] menjulurkan lehernya, lama-lama melangkahakan kakinya, seolah-olah tergerak hatinya untuk mengikuti sayembara. Semakin maju semakin maju, memasuki [arena] seketika.)

¹¹¹ VCD No. 5.

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Narasoma tampil dari kiri, *tanceb* di depan *panggung*. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga Jugag, laras sléndro pathet sanga*,¹¹² kemudian dialog.

- Narasoma merasa heran karena tidak ada raja satu pun yang dipilih oleh Kunthi. Oleh karena itu, ia mencoba tampil di hadapan Kunthi.

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Kunthi tampil dari sudut kanan atas (*panggung*); gending beralih menjadi *Ayak-ayak, laras sléndro pathet sanga.* Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa) sebagai berikut.

*Mencorong téjané risang kekalih, nenggih Dèwi Kunthi miwah Sang Narasoma. Labet raja sèwu negara wus sami majeng parandéné sajuga kéwala datan ana ingkang klebu ing rasaning Dèwi Kunthi. Dupi mulat citranira sang abagus Radèn Narasoma ingkang sumunar mawa cahya, Risang Dèwi Kunthi tumratab panggalihé. Nadyan ta isining tékad sejatuné ingkang dèn-antu-antu datan ana liya kejaba satriya saking Ngastina nenggih Radèn Pandhu. Bawanira wus watara lama nggènira sesambetan raos miwah Sang Pandhu. Parandéné éngga ing ari kalenggahan mangké raja narpati wus samya majeng, Sang Pandhu ingkang datan kawistingal, kaya kagol kogel ing 'nggalih Sang Dèwi Prita. Pepet pepuntoning tékad ingkang kudu andhawahaké pamilih, sigra ngasta sangsangan puspita, arsa kakalungaken jangganing Sang Narasoma. Parandéné praptané Sang Dèwi Pujawati garwaning Sang Narasoma, kebat kaya kilat lir kartika silih pernah.*¹¹³

¹¹² Cakepan: “Riris harda palwa nut ing ranu, dresing karsaningsun, dresing karsaningsun déning kanyut.” (VCD No. 5)

¹¹³ VCD No. 5.

(Tampak cerah sinar kedua tokoh; Dewi Kunthi dan Sang Narasoma. Disebabkan para raja seribu negara yang maju [ke arena pemilihan] tidak ada satu pun yang menambat hati Dewi Kunthi, maka ketika ia melihat ketampanan Raden Narasoma, hatinya serasa terusik. Meskipun sesungguhnya ia sangat menunggu kehadiran kesatria Hastina yakni Raden Pandhu, karena telah lama ia menjalin hubungan dengannya, tetapi karena sampai saat para raja dan adipati maju satu per satu, Sang Pandhu tidak menampilkan batang hidungnya, maka Sang Dewi Prita amat sangat kecewa. Akhirnya ia harus menentukan pilihan. Ia segera membawa untaian bunga, hendak dikalungkan ke leher Sang Narasoma. Tiba-tiba Dewi Pujawati, istri Sang Narasoma, datang secepat kilat bagaikan bintang berpindah tempat.)



Gambar 26. Kunthi turun dari *panggung* hendak menemui Narasoma.
(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

Penggunaan *Sampak* yang dilanjutkan *Ayak-ayak* adalah untuk mendukung suasana hati Kunthi yang resah karena

Pandhu yang ditunggu-tunggu tidak kunjung datang, tiba-tiba ia melihat ketampanan Narasoma. Perasaan Kunthi ingin segera mengakhiri jalannya 'sayembara pilih' didukung secara musikal melalui alunan *Sampak*, sedangkan keragu-raguan Kunthi untuk menjatuhkan pilihan kepada Narasoma didukung secara musikal melalui alunan *Ayak-ayak*.

Pada saat *janturan* berakhir, gending beralih menjadi *Sampak, laras sléndro pathet sanga*. Kunthi maju sambil membawa untaian bunga untuk dikalungkan ke leher Narasoma, tetapi tiba-tiba Pujawati tampil dari kiri langsung merebut untaian bunga serta membuangnya ke arah kiiri. Kunthi mundur, *tanceb* digawang kanan; Pujawati *tanceb* di depan Narasoma. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Pujawati memperkenalkan diri sebagai istri Narasoma. Ia tidak menduga sama sekali bahwa kepergian suaminya hendak mengikuti sayembara pilih. Oleh karena itu, ia mengajak Narasoma meninggalkan arena pemilihan.

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Pujawati menggelandang Narasoma dientas ke kiri. Kunthi ambruk, *tanceb* pada *gedebog* bawah.

Pandhu tampil arah kiri; gending beralih menjadi *Panjang-ilang, ladrang, laras sléndro pathet sanga*, yang diawali dengan

buka celuk oleh dalang. Pandhu langsung memeluk Kunthi. Penggunaan gending *Panjangilang* dalam peristiwa ini untuk mendukung suasana ‘kalut’ Kunthi karena merasa malu telah memilih suami orang, sehingga bagaikan mati suri. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

- Pandhu meminta maaf kepada Kunthi karena datang terlambat.
- Kunthi menyatakan bahwa hatinya bagaikan tercabik-cabik karena merasa malu telah menjatuhkan pilihan kepada Narasoma yang ternyata telah beristri.

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Kunthi bangkit, kemudian Pandhu membelai rambutnya. Madrim tampil dari kiri, sampai di belakang Pandhu langsung membalikkan badan menghadap ke kiri; sebagai ungkapan kecemburuannya kepada Pandhu yang memadu kasih dengan Kunthi.

Sajian *pakeliran* Purbo Asmoro mempunyai kemiripan dengan *pakeliran* Nartasabda. Keduanya di samping sama-sama mempunyai kehebatan mendramatisasi adegan atau peristiwa *pakeliran*, juga suka menyajikan *banyol* di berbagai situasi. Tidak hanya tokoh-tokoh humoris yang *dibanyolkan*, tetapi tokoh serius pun seperti Pandhu dan Madrim juga *dibanyolkan*. Hal ini antara lain terungkap dalam peristiwa sebagai berikut.

Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathetan Sanga Jugag*, laras *sléndro pathet sanga*;¹¹⁴ Pandhu membalik ke arah kiri, berusaha membujuk Madrim.



Gambar 27. Pandhu membujuk Madrim di hadapan Kunthi.
(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

PANDHU: *Yayi Madrim, sing gedhé pangapuramu. Sepira luputé pun kakang, si adhi legawaa angapura. [tangan depan Pandhu sambil menyentuh tangan belakang Madrim]*

MADRIM: *[sambil menepis tangan Pandhu] Pengéran, kuduwung nampa pasuwitanku. Mau réné ngajak aku **ok é**, tibaning pada éntuk wanita liya, sapa wongé sing ora gela, **ok é**.*

¹¹⁴ Cakepan: “Myang lunging gadhung mantiyung lir kawersan, pindha kiswa lukar kiswa lukar, O---.” (VCD No. 5)

PANDHU: **Kaya wong Lobayan . . . wong ayu-ayu kok nganggo ok é.** [membalik menghadap Kunthi, Madrim tanceb di depan Pandhu] *Kunthi.*

KUNTHI: *Kula wonten dhawuh.*

PANDHU: *ing sekawit aku wis nampa Yayi Madrim saka ing Mandaraka. Mula apuranen pun kakang, wong ayu . . . Kunthi. Dak-jaluk kanthi tulusing atinira bisaa nggonmu leladi marang pun kakang, sira wong ayu sakloron.*

KUNTHI: *Menawi kula . . . saged kéwala nampi lelampahan menika. Namung kula suwun kanthi sanget, Paduka Radèn ugi saged anggènipun andum karesnan.*

PANDHU: *Aja sumelang! **Kowé dak-omahaké étan kali, Madrim kulon kali.***

MADRIM: *'Bat-tobat [sambil membalik menghadap Pandhu]. **Engko aku njut kon dodol, ngono? Pol-polé rak ngono kuwi. Karo mbok nom kok siya-siya. Anak ratu é kon dodol. Anak ratu kok 'kon ngadhep gula tèh? Pijer diutangi.***

PANDHU: *Aja kokèhan crèwèt!*¹¹⁵

(PANDHU: Adinda Madrim, maafkan aku. Kesalahanku harap dimaafkan. [tangan depan Pandhu sambil menyentuh tangan belakang Madrim])

MADRIM: [Sambil menepis tangan Pandhu] *Pengeran, kecewa merima pengabdianku. Tadi ke sini mengajakku **ok é**, ternyata hanya untuk mendapatkan wanita lain, siapa yang tidak kecewa **ok é**.*

PANDHU: **Seperti orang Lobayan . . . orang cantik memakai kata ok é.** [membalik menghadap Kunthi, Madrim tanceb di depan Pandhu] *Kunthi.*

KUNTHI: *Saya.*

PANDHU: *Semula saya telah menerima Adinda Madrim dari Mandaraka. Oleh karena itu, maafkan saya, Kunthi. Saya minta dengan ketulusan hatimu kau berdua dapat melayaniku.*

KUNTHI: *Kalau saya . . . bisa saja menerima kenyataan ini. Hanya saya memohon dengan sangat, Paduka Raden mampu membagi kasih sayang.*

¹¹⁵ VCD No. 5. Perhatikan kata atau kalimat yang dicetak tebal (*bold*), merupakan dialog yang bersifat humor (Jawa: *banyol*).

PANDHU: Jangan khawatir! **Engkau saya buat rumah di sebelah timur sungai, Madrim barat sungai.**

MADRID: *'Bat tobat-tobat [sambil membalik menghadap Pandhu].* **Nanti saya terus disuruh berjualan, begitu? Paling-paling begitu. Dengan istri muda semena-mena. Putri raja disuruh jualan. Putri raja disuruh jualan gula teh.** [Apalagi nanti] **sering diutang.**

PANDHU: Jangan banyak bicara!)

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Pandhu membopong Madrim dan Kunthi dientas ke kanan.

(2) Candhakan gara-gara

Diawali dengan *buka celuk* oleh dalang, gending beralih menjadi *Sléndhang Biru, lelagon, laras sléndro pathet sanga*. Petruk tampil dari kanan sambil menari, kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Gending *suwuk*; Gareng tampil dari kanan kemudian *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Bagong tampil dari kanan kemudian *tanceb* di belakang Gareng pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Posisi *tanceban* Gareng dan Bagong sering berpindah-pindah; paling sering berada di depan Petruk menghadap ke kanan (ke arah para *swarawati*). Petruk, Gareng, dan Bagong intermeso dan menyajikan beberapa *lelagon*, meliputi: (1) *Uler Kambang, laras sléndro pathet sanga*; (2) *Panjer Rina, laras pélog pathet nem*; (3) *Sarung Jagung, laras pélog pathet barang*.

Ginem dan *banyol* dalam *gara-gara* ini cenderung terlepas dari konteks *lakon* (Jawa: *banyol medal saking kelir*). Dalang melalui *panakawan*: Gareng, Petruk, dan Bagong banyak melakukan humor dengan para *pesindhèn* terutama *pesindhèn* Mentir. *Pesindhèn* ini sudah cukup tua tetapi penampilannya unik; dengan gigi emasnya yang berwarna kuning, suaranya yang serak, dan jogednya yang khas *lèdhèk tayub*, Mentir mampu membuat tertawa penonton hingga terpingkal-pingkal. *Pesindhèn* Mentir yang terbiasa melantunkan gending-gending *tayub* gaya Sragenan, disuruh oleh Bagong untuk menyajikan *jineman Uler Kambang*, sebuah gending *dolanan* klasik gaya Surakarta yang tidak pernah dinyanyikan oleh *pesindhèn* Mentir.

BAGONG: *Nggih menika siswanipun Mbah Marijan. Kuwi nèk ditawani dhahar apa tau kersa. Ora gelem. Emoh . . . 'kèki panganan kaya wong-wong kuwi, ora jalan. Bareng anu 'ki mlayu 'nyang kandhang nggecek pitik dipangan mentah. Arep tak-lokké sindhèn kaya luwak wong tuwa.*

MENTIR: *Rosa-rosa! Suwé 'ra pethuk ya rosa banget.*

BAGONG: *Rosa? Upama 'Yu, apama 'ki jineman Uler Kambang 'Yu Mentir ngono piyé?*

MENTIR: *'Isa waé. 'Isa.*

BAGONG: *Trus dadiné ènèk pengaruhé ora karo swara gamelan 'ki? Nèk Jomplangan lumrah, wong gawèh-ané ngudang anak, apik lumrah. Uler Kambang ning sing alus ngono iramané. 'Ngko kira-kira ènèk efeké ora? Kira-kira gamelan sing wis pleng 'ki dadi sliring 'pa ora?*

MENTIR: *Sing kula pilih kaya luwak waé kok. Uler Kambang kekalusen, kekapiken. Sing kaya luwak.*

BAGONG: *Apik. Wah, suwé ora ngajak sampéyan kok.*

MENTIR: *Suwé ora padu barang ngono kok.*

BAGONG: *Kangen, aku. É, wong kaya ngono nèk disikep kok kétoké pènek. Lha aku 'ki tau nyikep thik malah aku dhéwé sing njondhil. Bareng ngéné iki . . . wèhèhèhèhèh . . .*¹¹⁶



Gambar 28. Purbo Asmoro melalui *panakawan* Bagong sedang berdialog dengan *pesindhèn* Mentir (insert). (Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

(BAGONG: Inilah murid Mbah Marijan. Itu kalau ditawari makan apa pernah mau. Tidak mau. Tidak . . . diberi makan seperti orang-orang itu, tidak bisa. Setelah itu malah lari ke kandang, membunuh ayam dimakan mentah. Mau saya katakan *pesindhèn* seperti musang, dia sudah tua.
 MENTIR: Kuat-kuat! Lama tidak berjumpa ya kuat sekali.
 BAGONG: Kuat? Seandainya Mbak, seandainya ini *jineman Uler Kambang* [disajikan oleh] Mbak Mentir begitu bagaimana?
 MENTIR: Bisa saja. Bisa.

¹¹⁶ VCD No. 6.

BAGONG: Lalu ada pengaruhnya terhadap suara gamelan atau tidak? Kalau [lagu] *Jomplangan* biasa, memang pekerjaannya menimang anak, baik itu biasa. *Uler Kambang* tetapi iramanya halus begitu. Nanti kira-kira ada efeknya tidak? Nada gamelan yang sudah baik ini kira-kira berubah menjadi rusak atau tidak?

MENTIR: Yang saya pilih seperti musang saja. *Uler Kambang* terlalu halus, terlalu baik. Yang seperti musang saja.

BAGONG: Bagus. *Wah*, lama tidak mengajak kamu.

MENTIR: Juga lama tidak bertengkar.

BAGONG: Kangen, aku. *E*, orang seperti itu kalau didekap kelihatannya enak. Saya ini pernah mendekap dia tetapi mengapa justru saya sendiri yang terkejut. Setelah begini ini . . . *weheheheheh* . . .)

Gareng, Petruk, dan Bagong setelah cukup lama berdialog, kemudian Semar tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Semar mengungkapkan berbagai peristiwa yang dialami Kunthi pasca perkawinannya dengan Pandhu sebagai berikut.

SEMAR: *Ha iki jamané wis ngancik adoh, nglèrèging wanci dina taun, hiii . . . 'ndaramu Pandhu Déwanata wis peputra lima cacahé. Sing telu saka gustimu Dèwi Kunthi: Sang Puntadewa, Sang Bima, lan Sang Arjuna. Éééh . . . saka Dèwi Madrim miyos loro kembar kemanikan: Radèn Nangkula-Sadéwa. Éh, tholé. Perang gedhé Pamuksa ingkang anjalari sédané ndaramu Sinuhun Prabu Pandhu Déwanata ingkang apan ngundhuh karmapala. Nalika semana kesengsem anggoné ulah beburu kéwan ana ing madyaning alas, satemah anjemparing kidang ingkang nedheng sanggama, mangka sejatiné kuwi sesingloning Begawan Kimindama. Diupatani, di-sotaké déning Begawan Kimindama, sakmangsa mbésuk 'ndaramu Pandhu kasengsem marang garwa bakal sinanggama, ing kono praptaning antaka. Èh, nalika kesrèmpèt Kyai Kalanadhah sukuné, dhawah dadi royongan jroning perang Pamuksa, guguré*

Prabu Kala Tremboko mbiyèn. Iih . . . ‘ndaramu Pandhu digotong menyang Pura Negara Ngastina, nanging lawasing taun nggoné nandhang roga, éééh . . . ndelalah cinaketan déning garwa. Oooh . . . gregeting penggalih bakal nandukaké jatining asmara, éééh . . . kayangan horeg, Yamadipati methuk lan mbetrek sukmané Sang Pandhu Déwanata binanjut manjing digawa menyang kayangan. Éééh.

BAGONG: *Wah, thik kaya ngono ya ‘Ma lelakoné?*

SEMAR: *Wah, iya. Saiki kowé ngerti dhéwé. Bareng Negara Ngastina wis dilungguhi déning menungsa èlèk sing jenengé Sengkuni, sing culikaning patrap wiwit kuncung nganti gelung ora nana mendhané, rina-wengi mung tansah gawé rékadaya. Mula, iki kok ana sapatemon jroning Kutha Pramanakoti, iki kowé sing prayitna ngati-ati. Hayo, sowan ‘ndaramu Dèwi Kunthi dhisik.¹¹⁷*



Gambar 29. Semar di depan Bagong, Gareng, dan Petruk, menceritakan kisah kelahiran Pandhawa sampai dengan pasca kematian Pandhu.

(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

¹¹⁷ VCD No. 6.

(SEMAR: *Ha* ini zamannya telah jauh, berjalannya waktu, hari, dan tahun, *hiii* . . . tuanmu Pandhu Dewanata telah berputra lima orang. Yang tiga lahir dari tuan putri Dewi Kunthi: Sang Puntadewa, Sang Bima, dan Sang Arjuna. *Eeeh* . . . dari Dewi Madrim lahir dua orang kembar identik: Raden Nangkula-Sadewa. *Eh*, 'Nak. Perang besar *Pamuksa* yang menyebabkan kematian tuanmu *Sinuhun* Prabu Pandhu Dewanata dapat dikatakan memetik buah perbuatan. Pada saat itu ia terlalu asyik berburu binatang di tengah hutan, kemudian memanah kijang yang sedang bersenggama, padahal sesungguhnya kijang itu penjelmaan Begawan Kimindama. Dikutuk oleh Begawan Kimindama, sewaktu-waktu kelak tuanmu Pandhu ingin bersetubuh dengan istrinya, pada saat itulah ajalnya akan tiba. *Eh*, ketika kakinya tergores oleh Kiai Kalanadhah, ia jatuh kemudian diusung, dalam perang *Pamuksa*, gugurnya Prabu Tremboko dulu. *Iiih* . . . tuanmu Pandhu digotong ke Istana Kerajaan Hastina, tetapi setelah lama menderita sakit, *eeeh* . . . secara kebetulan didekati oleh istrinya. *Oooh* . . . terdorong oleh keinginannya berkumpul dengan istri, *eeeh* . . . kahyangan gempar, Yamadipati menjemput dan mencabut nyawa Sang Pandhu Dewanata dibawa ke kahyangan. *Eeeh*.

BAGONG: *Wah*, sampai seperti itu ya 'Pak nasibnya?

SEMAR: *Wah*, ya. Sekarang kamu tahu sendiri. Setelah Negara Hastina diduduki oleh manusia jahat yang bernama Sangkuni, yang kedengkiannya sejak muda sampai tua tidak ada hentinya, siang-malam hanya selalu mencari akal. Oleh karena saat ini ada pertemuan di Kota Pramanakoti, kau harus waspada dan berhati-hati. Ayo, menghadap kepada tuanmu putri Dewi Kunthi terlebih dahulu.)

Dialog Semar yang menceritakan peristiwa demi peristiwa sejak masa kelahiran sampai dengan masa muda Pandhawa tersebut dapat dikategorikan sebagai cerita *pagedhongan*. Dengan demikian, cerita *pagedhongan* yang terdapat dalam *Banjaran Kunthi* tidak hanya disajikan dalam bentuk *pocapan*, tetapi juga

melalui dialog tokoh wayang. Hal ini selain dimaksudkan sebagai variasi agar tidak menjemukan, juga cerita *pagedhongan* yang disajikan melalui dialog Semar dengan ‘bahasa bebas’ akan lebih mudah dipahami oleh penonton daripada melalui *janturan* atau *pocapan* yang bersifat arkais. Cerita Semar tersebut diakhiri dengan ajakannya kepada Gareng, Petruk, dan Bagong untuk segera menghadap Dewi Kunthi yang pada saat itu telah berada di Pramanakoti. *Sampak, laras sléndro pathet sanga*. Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong dientas ke kanan.

(3) *Candhakan Pramanakoti*

Bratasena tampil dari kiri kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan.¹¹⁸ Gending seseg; Kunthi dan Puntadewa tampil dari kanan. Kunthi *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri; Puntadewa menyembah, kemudian *tanceb* di depan Bratasena pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Premadi tampil dari kiri, menyembah, kemudian *tanceb* di belakang Bratasena pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Pinten dan Tangsen tampil dari kanan, *tanceb* di belakang Kunthi pada *gedebog* bawah meng-

¹¹⁸ Bratasena tampil mendahului tokoh-tokoh yang lain, dengan pertimbangan bahwa ‘adegan’ ini bukan ‘adegan formal’ di suatu kerajaan.

hadap ke kiri.¹¹⁹ Semar tampil dari kiri, *tanceb* di belakang Premadi pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga, laras sléndro pathet sanga*,¹²⁰ kemudian dialog.

- Kunthi mengingatkan kepada putra-putranya agar selalu waspada terhadap tindakan Kurawa. Ia juga meragukan niat Dhestharastra yang akan memberikan separo wilayah Negara Hastina kepada Pandhawa, karena niat itu akan dilaksanakan di Pesanggrahan Pramanakoti yang dibangun oleh Kurawa. Oleh karena itu jika malam tiba, putra-putranya diminta untuk selalu berjaga secara bergantian.

Srepeg, laras sléndro pathet sanga. Kunthi dan Puntadewa berjalan bersama-sama *dientas* ke kiri. Bratasena menggendong Pinten dan Tangsen berjalan *dientas* ke kiri. Premadi dan Semar berjalan bersama-sama *dientas* ke kiri.

Kayon digerakkan ke kiri, untuk menyekat adegan, kemudian kembali *tanceb* di batas gawang kanan. Purocana tampil dari kiri bersamaan dengan Sangkuni yang tampil mundur dari kanan. Purocana *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan; Sangkuni membalik kemudian *tanceb* di gawang kanan

¹¹⁹ Pinten dan Tangsen tidak menyembah seperti Puntadewa dan Premadi, karena kedua tokoh ini masih kanak-kanak.

¹²⁰ *Cakepan*: “*Mulat mara Sang Harjuna èsmunira, kamanungsan kasrepan tingkahing mungsuh, niran padha kadang, O---*.” (VCD No. 6)

pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

- Sangkuni menanyakan kepada Purocana tentang upaya yang telah dilakukan untuk mencelakai Pandhawa.
- Purocana melaporkan bahwa tempat penginapan Pandhawa dan Kunthi telah dibuat sedemikian rupa dengan bahan-bahan yang mudah terbakar.
- Sangkuni merasa lega. Oleh karena itu, jika Purocana berhasil membakar Pandhawa, pangkatnya akan dinaikkan. Selanjutnya Purocana diminta menunggu isyarat.

Gending *wudhar*, Purocana menyembah kemudian *dientas* ke kiri. Sangkuni *dientas* ke kanan.

Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa), sementara itu *kayon* digerakkan dari arah kanan ke kiri. Diceritakan bahwa malam semakin larut, suasana semakin senyap. Tidak ada kegiatan apa pun kecuali persiapan Sangkuni dan Purocana untuk mencelakai Pandhawa. Pandhawa yang memasuki penginapan diduga telah tertidur lelap. Oleh karena itu, Sangkuni segera memberi isyarat kepada Purocana untuk membakar *Balé Gala-gala*. Purocana pun segera melaksanakan tugas dengan penuh hati-hati.

Gending *wudhar*, Purocana sambil membawa tombak tampil dari kiri, *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Gending *sirep*, ditimpali monolog.

- Purocana akan berupaya semaksimal mungkin untuk dapat membakar penginapan Pandhawa dan Kunthi. Karena dengan keberhasilan itu akan mengangkat derajatnya sebagai bangsa Nisadha yang selama ini tertindas oleh bangsa lain.

Gending *wudhar*, beralih menjadi *Sampak*, *laras sléndro pathet sanga*. Purocana melemparkan tombak ke arah kanan, kemudian berjalan *dientas* ke kanan. *Kayon* kanan terkena tombak, berubah menjadi '*kayon api*', disusul *kayon-kayon* yang lain juga berubah menjadi '*kayon api*'; digerakkan ke kanan dan ke kiri menyerupai kobaran api. Hal ini sebagai tanda terbakarnya *Balé Gala-gala*.

Bratasena yang menggendong Pinten dan Tangsen tampil dari kanan, lari kemudian *dientas* ke kiri. Puntadewa tampil dari kanan, lari kemudian *dientas* ke kiri. Premadi tampil dari kanan, lari kemudian *dientas* ke kiri. Bratasena yang menggendong Pinten dan Tangsen tampil dari kiri kemudian menyambar Kunthi yang *tanceb* di gawang kanan; Kunthi dibopong dibawa masuk (*dientas*) ke kiri. *Sabet* ini menggambarkan sepak terjang

Pandhawa beserta Kunthi yang hendak menyelamatkan diri dari kobaran api.

Purocana tampil mundur dari kanan, *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga, laras sléndro pathet sanga*,¹²¹ kemudian monolog.

- Purocana merasa gembira karena dapat membakar *Balé Gala-gala*. Ia menganggap Kunthi beserta Pandhawa telah mati terpanggang di dalamnya. Oleh karena itu, ia akan menagih janji kepada Sangkuni.

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Purocana membalik ke arah kiri, tiba-tiba Sangkuni yang membawa tombak tampil dari kiri dan langsung menusukkan tombaknya ke perut Purocana hingga mati. Gending *suwuk*, dilanjutkan monolog.

- Sangkuni beranggapan bahwa jika Purocana tidak segera dibunuh, dikhawatirkan akan membuka rahasianya.

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Sangkuni dientas ke kiri, meninggalkan mayat Purocana.

Kurupati tampil dari kiri, bersamaan dengan Sangkuni tampil mundur dari kanan. Kurupati *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan; Sangkuni membalik kemudian *tanceb*

¹²¹ Cakepan: “Boma sonya pratangka windu wiyat, amun-amun lir gumampang, maletik mancolot sadasa wateknya ilang.” (VCD No. 6)

di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Sanga, laras sléndro pathet sanga*,¹²² kemudian dialog.

- Sangkuni memberitahu kepada Kurupati bahwa penginapan Kunthi beserta Pandhawa telah dibakar oleh Purocana. Ia juga memberitahu bahwa untuk menjaga kerahasiaan, Purocana telah dibunuhnya.
- Kurupati merasa lega, karena Pandhawa yang dianggap sebagai musuh telah binasa.

Sampak, laras sléndro pathet sanga. Kurupati dan Sangkuni bersama-sama dientas ke kiri.

(4) Cerita *pagedhongan*

Kayon digerakkan dari kanan ke kiri, untuk menyekat adegan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peris-tiwa); disertai gerak *kayon* dari arah kanan ke kiri berulang-ulang.

Ngambah bantala. Ana cahya ingkang mencorong, nenggih cahyané déwa pratala ingkang paring pitulungan mring Pandhawa miwah Dèwi Kunthi. Nenggih jatiné Bathara Anantaboga. Riwusnya mapan sawetawis ing Saptabumi, Pandhawa nglajengaken lampah anamur laku, ngayam-ayam wana, sinartan nindakaké tapa ngramé, tegesé tetulung ingkang tanpa pamrih. Ngantya praptèng ing Negari Ngékacakra, mitulungi kasangsayané wong Ngékacakra labet saking tinekem angkaraning sang nata yaksa Prabu Baka ingkang karem mbadhog daging-

¹²² Cakepan: “Anut lakuning Kurawa ing nguni, patiné Abimanyu, kena ing cidra.” (VCD No. 6)

ing manungsa. Mèh ludhes kawulané, sigra jumangkah Harya Séna, tinekem wadhuké, jinojoh kang kuku pancanaka, mbrodhol daringané pitung ndhepa dawané. Merdika Nagari Ngékacakra.

Lumèrèging wanci, Pandhawa nglebeti sayembara ing Pancala, ngantya ndadèkaké guguring Sang Gandamana. Wekasan manjing Pura Nagari Ngastina pinaringan Bumi Mertani, binabadan dadya nagara éndah Cintakapura. Serik atiné Patih Sangkuni miwah Duryudana. Pandhawa ingkang wus darbé nagara éndah, tinantang sukan dhadhu. Ludhes kèles tanpa tilas bandha brana picis gadhahaning Pandhawa negari sakwewengkoné kinukup déning Duryudana. Kanthi prajanjèn Pandhawa kedah dadi wong buwangan rolas taun. Katambah setunggal warsa dhedhelikan anèng salebeting kutha. Parandéné Pandhawa wus pundhat kalih welas taun nglampahi paukuman ndhelik ing Kitha Wiratha.¹²³ . . . ngantya Pandhawa bisa tetulung mring kasangsaying kawula Wiratha. Sénapati agul-agul Wiratha ingkang arsa ngrangsang keprabon: Kéncakarupa, Rupakénca, Rajamala pejah déning Sang Balawa, ingkang sejatiné Sang Bimaséna. Kalebet Naréndra Trigarta Susarma wus gugur.

Pundhat tigawelas taun Pandhawa, surasaning prajanjèn dhadhu Pandhawa kudu nampa balining Negara Ngastina separo miwah Ngéndraprastha sajajahané. Risang Dèwi Kunthi kinarya dutaning Pandhawa, wus manjing Pura Nagari Ngastina nagih janji kesagahané Kurupati. Parandéné tanpa karya, gagar wigar. Ingkang angka kalih Naréndra Pancala Prabu Drupada, minangka dutaning Pandhawa ngudi wangsuling Nagari Ngastina, parandéné gagar tanpa karya. Kalampahan ingkang wekasan handuta Naréndra 'gung Dwarawati Prabu Sri Bathara Kresna. Parandéné jroning parepatan Nagari Ngastina kukuh kaya gunung waja. Tyasira Prabu Kurupati ngukuhi Nagari Ngastina pilaur nyabrang Baratayuda.¹²⁴

(Berjalan di dalam tanah. Tampak cahaya kemilau, yakni cahaya dewa bumi yang memberi pertolongan kepada Pandhawa beserta Dewi Kunthi. Ia adalah Bathara Anantaboga. Setelah beberapa lama berada di Saptabumi, Pandhawa melanjutkan perjalanan dengan

¹²³ VCD No. 6.

¹²⁴ VCD No. 7.

menyamar sebagai rakyat jelata, keluar masuk hutan, menolong kepada sesama hidup tanpa mengharapkan imbalan. Sampai di Negara Ekacakra, [mereka] menolong kesengsaraan rakyat Ekacakra dari kebiadaban sang raja raksasa Prabu Baka yang senang memakan daging manusia. Hampir habis rakyatnya, Harya Sena segera maju; diremaslah perutnya dan ditusuknya dengan kuku *pancanaka*, terkoyak ususnya sepanjang tujuh depa. Negara Ekacakra pun merdeka.

Selanjutnya, Pandhawa mengikuti sayembara di Pancala, hingga menewaskan Sang Gandamana. [Mereka] kemudian memasuki Kerajaan Hastina, diberi bumi Mertani, dibangun menjadi kerajaan indah Cintakapura. Patih Sangkuni dan Duryudana sakit hati. Pandhawa yang telah memiliki kerajaan indah ditantang bermain dadu. Habis tidak tersisa sedikit pun harta benda dan uang milik Pandhawa, negara berikut tanah jajahannya diambil alih oleh Duryudana. Disertai perjanjian bahwa Pandhawa harus menjalani masa pembuangan selama dua belas tahun. Ditambah satu tahun bersembunyi di suatu kota. Pandhawa telah selesai menjalani hukuman pembuangan selama dua belas tahun, kemudian bersembunyi di Ibukota Wiratha. . . . sehingga Pandhawa dapat menolong kesengsaraan rakyat Wiratha. Panglima perang Wiratha yang hendak melakukan kudeta: Kencakarupa, Rupakenca, dan Rajamala mati di tangan Sang Balawa, yang sesungguhnya adalah Sang Bima-sena. Termasuk Raja Trigarta [yang bernama] Susarma telah gugur.

Genap tiga belas tahun Pandhawa [menjalani hukuman], menurut perjanjian dadu Pandhawa harus menerima kembali separo wilayah Negara Hastina dan Indraprastha beserta tanah jajahannya. Sang Dewi Kunthi sebagai delegasi Pandhawa telah memasuki Kerajaan Hastina, untuk menagih janji Kurupati. Akan tetapi ternyata tanpa hasil. Yang kedua, Raja Pancala Prabu Drupada sebagai delegasi Pandhawa untuk meminta kembali Negara Hastina, tetapi ternyata juga gagal. Yang terakhir meminta tolong Raja Dwarawati Prabu Sri Bathara Kresna. Meskipun demikian, persidangan di Kerajaan Hastina kokoh bagaikan gunung baja. Prabu Duryudana tetap mempertahankan Negara Hastina, ia memilih jalan perang [yang disebut] *Baratayuda*.)

Sampak, laras sléndro pathet sanga.

‘*Pocapan peristiwa*’ yang terdiri dari 289 kata tersebut memuat delapan peristiwa penting sebagai berikut.

1. Penyelamatan diri Kunthi beserta Pandhawa ke Kahyangan Saptapratala (bagian akhir dari *lakon Balé Sigala-gala*).
2. Keberhasilan Kunthi beserta Pandhawa menolong kesengsaraan rakyat Ekacakra dari kebiadaban Prabu Baka (*lakon Séna Bumbu*).
3. Keikutsertaan Bratasena dalam sayembara perang di Kerajaan Pancala, untuk mengawinkan Puntadewa dengan Dewi Drupadi (*lakon Sayembara Gandamana*).
4. Pandhawa membuka Hutan Mertani dan membangunnya menjadi Kerajaan Cintakapura (*lakon Babad Wanamarta*).
5. Pandhawa ditantang bermain dadu oleh Kurawa, yang berakibat pada kekalahan Pandhawa, sehingga Pandhawa dan Drupadi menjalani masa pembuangan di hutan belantara selama dua belas tahun (*lakon Pandhawa Dhadhu*).
6. Pandhawa dan Drupadi menyamar di Kerajaan Wiratha selama satu tahun. Dalam penyamarannya itu Bima—yang menyamar dengan nama Balawa—berhasil membunuh Kencaka, Rupakenca, dan Rajamala yang hendak melakukan kudeta terhadap Prabu Matswapati (*lakon Kéncaka Rangsang*). Di samping itu Balawa juga berhasil membunuh

Prabu Susarma dari Kerajaan Trigarta yang melakukan penyerangan terhadap Kerajaan Wiratha (*lakon Wiratha-parwa*).

7. Kunthi dan Drupada secara berturut-turut menjalani tugas sebagai delegasi Pandhawa untuk meminta kembali separo wilayah Negara Hastina dan Kerajaan Indraprastha beserta daerah jajahannya dari cengkeraman Duryudana, tetapi usaha mereka gagal karena Duryudana bersikeras mempertahankannya (*lakon Kunthi Duta*).
8. Kresna bertindak sebagai delegasi terakhir (Jawa: *duta pamungkas*) Pandhawa untuk meminta kembali separo wilayah Negara Hastina dan Kerajaan Indraprastha beserta daerah jajahannya dari cengkeraman Duryudana, tetapi sekali lagi Duryudana tetap mempertahankannya sampai titik darah penghabisan (*lakon Kresna Duta*).

‘*Pocapan* peristiwa’ tersebut lebih panjang jika dibandingkan dengan *pocapan* untuk cerita *pagedhongan* yang lain, termasuk ‘*pocapan* peristiwa’ Nartasabda dalam *lakon Banjaran Bisma* yang terdiri dari 263 kata (lihat kutipan *pocapan* pada hlm. 492–494).

c. *Pathet manyura*

(1) *Candhakan perjalanan*

Karna tampil mundur dari kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura*, laras *sléndro pathet manyura*.¹²⁵ Karna mundur dientas ke kiri. Karna tampil lagi dari kanan dengan posisi mundur, kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. *Ada-ada* dilanjutkan monolog.

- Karna terpaksa meninggalkan persidangan di Kerajaan Hastina karena bersitegang dengan mertuanya, Prabu Salya. Oleh karena itu, ia pergi untuk menenteramkan hati.

Sampak, laras *sléndro pathet manyura*. Karna berjalan dientas ke kanan.

Peralihan dari *pathet sanga* ke *pathet manyura* dalam *Banjaran Kunthi* ini—seperti halnya dari *pathet nem* ke *pathet sanga*—tidak lagi mengikuti konvensi *pakeliran* tradisi gaya Surakarta. Dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta, peralihan *pathet* tersebut ditandai dengan *sulukan Pathet Manyura Wantah*, laras *sléndro pathet manyura*, yang disajikan secara ‘mandiri’ tanpa terkait dengan adegan. *Pathetan* tersebut sesuai dengan *cakepan* yang digunakan serta waktu penyajiannya—yakni sekitar pukul 03.00

¹²⁵ *Cakepan*: “Wus mèh rina semu bang Hyang Aruna, kadi nétraning oga rapuh, O---, sabdaning kukila ring, kanigara kaketer kinidunganing-kung, O---.” (VCD No. 7)

dini hari—bernuansa ‘gerak’ (Jawa: *obah*).¹²⁶ Dalam *lakon Banjaran Kunthi* sajian Purbo Asmoro, peralihan ke *pathet manyura* ditandai dengan *Ada-ada Greget-saut Manyura*, yang dengan sengaja menggunakan *cakepan Pathet Manyura Wantah*, dengan sedikit perubahan disesuaikan dengan nuansa *ada-ada*: “*Wus mèh rina semu bang Hyang Aruna, kadi nétraning oga rapuh, O---, sabdaning kukila ring, kanigara kaketer kinidunganingkung, O---*.” Kalimat “*Wus mèh rina semu bang Hyang Aruna*” merupakan perubahan dari “*Mèh rahina semu bang Hyang Haruna*” dalam *cakepan Pathet Manyura Wantah*. Penggunaan *ada-ada* dalam peristiwa tersebut di samping sebagai tanda ‘peralihan *pathet*’, juga sebagai tanda ‘peralihan nuansa dramatik *pakeliran*’, yakni dari ‘perumitan masalah’ menuju ‘puncak masalah’.

(2) Adegan tepi Sungai Gangga

Kunthi tampil dari kanan, menoleh ke kanan; gending beralih menjadi *Ayak-ayak*, *laras sléndro pathet manyura*. Kunthi *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri, tangan depan disampirkan di pinggang sebagai tanda kesedihan. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: ‘*janturan* adegan’ dilanjutkan ‘*janturan* peristiwa’), yang menceritakan bahwa Kunthi sedih

¹²⁶ Sumanto, wawancara tanggal 20 November 2010 di Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

memikirkan akan terjadinya *Baratayuda*. Ia merasa tidak mampu berbuat apa pun untuk melindungi keselamatan putra-putranya. Tidak lama kemudian ia mendengar suara kereta yang sedang berjalan. Setelah semakin dekat, ternyata kereta tersebut dikendarai oleh Raja Angga Adipati Karna. Oleh karena itu, Kunthi bermaksud menemuinya. Gending ditimpali *Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura*. Kunthi lari dan dientas ke kiri.

Kunthi tampil dari kanan bersamaan dengan Karna tampil dari kiri; gending beralih menjadi *Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura*. Kunthi *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri; Karna menyembah, kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Pathet Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*,¹²⁷ kemudian dialog.

- Karna setelah menghaturkan sembah, kemudian memberitahu kepada Kunthi bahwa *Baratayuda Jayabinangun* akan segera terjadi. Karna semula ingin mengungkapkan penderitaan hidup yang dialaminya, tetapi setelah bertemu dengan Kunthi ia tidak mampu menceritakan. Yang ter-

¹²⁷ Cakepan: “*Jahni yahning talaga kadi langit, mambang tangpas wulan upamanéka, O---, wintang tulya kusuma ya sumawur, O---*.” (VCD No. 7)

bersit di hati Karna hanya ingin menghaturkan sembah kepada ibu yang pernah melahirkannya.

- Kunthi mengakui Karna sebagai putranya.

Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura. Kunthi memeluk erat tubuh Karna. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Tlutur Jugag, laras sléndro pathet manyura*,¹²⁸ kemudian dialog.

- Karna merasa bahagia diakui putra oleh Kunthi. Meskipun selama hidupnya ia tidak pernah merasakan kasih sayang dari Kunthi, tetapi Karna sadar bahwa semua yang terjadi disebabkan oleh situasi dan kondisi yang sangat tidak memungkinkan. Bagi Karna, Kunthi tetap merupakan sosok ibu yang pantas untuk dimintai restu. Oleh karena itu, ia ingin mendapatkan restu Kunthi untuk terakhir kali. Meskipun hanya sekejap, ia juga ingin merasakan belaian kasih sayang dari seorang ibu.

Ayak-ayak Tlutur, laras sléndro pathet manyura. Karna tidur di pangkuan Kunthi. Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Diceritakan bahwa hati Karna merasa tenteram tidur di pangkuan Kunthi. Ia letakkan tangan Kunthi di atas dahinya, dan Kunthi pun segera mengusap-usapnya. Sikap Karna bagaikan anak kecil yang haus kasih sayang seorang ibu. Belaian

¹²⁸ *Cakepan*: “Wadananira layu, kumel kucem rah maratani, O---.” (VCD No. 7)

kasih sayang Kunthi membuatnya ia tertidur lelap. Setelah ia bangun, segera menyembah kaki Kunthi.

Gending *wudhar*, beralih menjadi *Ayak-ayak*, *laras sléndro pathet manyura*. Karna bangun dari pangkuan Kunthi, kemudian menyembah dan *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Kunthi mempertanyakan kepada Karna tentang anggapan Karna terhadap Pandhawa.
- Karna menjawab bahwa Puntadewa, Wrekudara, dan Arjuna adalah adik kandungnya. Demikian juga Nakula dan Sadewa meskipun bukan saudara kandung tetapi telah dianggap sebagai adiknya sendiri. Meskipun demikian, ia tidak dapat menarik sumpah setianya kepada Duryudana. Dalam *Baratayuda* kelak ia tetap akan bergabung dengan Duryudana untuk melawan Pandhawa. Karna memohon restu kepada Kunthi, bahwa ia akan menunaikan kewajibannya sebagai kesatria.

Sampak Tlutur, *laras sléndro pathet manyura*. Karna menyembah, kemudian mundur *dientas* ke kiri. Kunthi maju ke tengah gawang, *tanceb*, tangan depan disampirkan di pinggang sebagai tanda kesedihan. *Kayon* kanan dan kiri ditutupkan pada tokoh

Kunthi, kemudian diangkat bersama-sama dengan tokoh Kunthi (Jawa: *entas-entasan mati*).

(3) Cerita *pagedhongan*

Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura*, *laras sléndro pathet manyura*,¹²⁹ kemudian *pocapan* (baca: *pocapan peristiwa*) disertai gerak *kayon* dari arah kanan ke kiri berulang-ulang. Diceritakan bahwa Kresna gagal mengemban tugas sebagai delegasi Pandhawa. Pada suatu pagi terompet dan genderang perang telah dibunyikan, beribu-ribu pasukan maju ke medan pertempuran yang disebut *Baratayuda Jayabinangun*. *Sampak*, *laras sléndro pathet manyura*, kemudian *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura Jugag*, *laras sléndro pathet manyura*,¹³⁰ kemudian *pocapan* (baca: *pocapan peristiwa*).

Diceritakan bahwa satu per satu senapati berguguran di medan perang. Resi Bisma telah gugur. Pada saat Karna maju ke medan perang dan mengadakan pertempuran di malam hari, Gathutkaca sebagai panglima perang Pandhawa gugur di tangannya. Kematian Gathutkaca tersebut menyebabkan Bima mengamuk. Pada hari berikutnya, Karna tampil sebagai panglima

¹²⁹ *Cakepan*: “Arsa madhangi jagad, duk mungup-mungup anèng, sapucaking wukir, marbabak ‘bang sumirat, kena soroting surya méga lan gunung-gunung.” (VCD No. 7)

¹³⁰ *Cakepan*: “O---, Tandya bala Pandhawa mbyuk, gumulung mangungsir ring Sata-Kurawa” (VCD No. 7)

perang Kurawa, mengendarai kereta perang dengan sais Prabu Salya. Di pihak Pandhawa, Arjuna mengendarai kereta perang dengan sais Prabu Kresna. Keduanya saling berhadapan. *Sampak, laras sléndro pathet manyura.*

(4) Candhakan Tegal Kurusetra

Arjuna tampil dari kanan, berpapasan dengan Karna dari arah kiri. Karna memukul dada Arjuna; Arjuna membalik menghadap ke kanan. Karna memukul punggung Arjuna; Arjuna jatuh kemudian diangkat oleh Karna, dilemparkan ke kanan. Karna mengejar ke kanan. Arjuna terlempar ke kiri dalam posisi terbang, kemudian dengan cepat terbang ke arah kiri. Arjuna berhadapan dengan Karna. Karna memukul dada Arjuna; Arjuna bergantian memukul dada Karna, kemudian saling mendorong dan saling menarik (Jawa: *cengkah*). Karna dan Arjuna sama-sama terlempar dengan arah berlawanan. Karna terpelanting dari arah kanan, jatuh di gawang kiri, bangun, kemudian melepaskan panah berkali-kali. Karna berjalan *dientas* ke kanan. Arjuna tampil dari kanan, melepaskan panah satu kali, kemudian berjalan *dientas* ke kiri.

Kunthi tampil dari kanan, berjalan *dientas* ke kiri. Panah-panah Karna saling bertabrakan dengan panah-panah Arjuna. Kunthi tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan menghadap ke

kiri pada *gedebog* atas. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Tlutur*, *laras sléndro pathet manyura*;¹³¹ dilanjutkan *Srepeg Tlutur*, *laras sléndro pathet manyura*, *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa). Peralihan dari *Sampak* menjadi *Srepeg Tlutur* dimaksudkan untuk mengubah suasana *pakeliran*; dari suasana ‘panas’ yang disebabkan oleh peperangan Karna melawan Arjuna, menjadi suasana ‘haru’ sekaligus ‘mencekam penuh was-was’ yang disebabkan kekhawatiran Kunthi terhadap kematian salah satu putranya—atau dua-duanya—dalam peperangan tersebut. Adapun *Ada-ada Tlutur* yang disajikan di antara dua gending tersebut berfungsi sebagai ‘pengantar peralihan suasana’.



Gambar 30. Karna berperang dengan Arjuna dalam *Baratayuda Jaya-binangun*.
(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

¹³¹ *Cakepan*: “*Surem-surem diwangkara kingkin, lir manguswa kang layon, kadi ilang memanisé, wadananira layu, kumel kucem rah maratani, marang sariranipun, O---*” (VCD No. 7)

Diceritakan bahwa Kunthi sangat memperhatikan peristiwa di medan perang. Ia tidak mampu menahan kecemasan. Terlebih ketika ia menyaksikan roda kereta Karna terjerembab ke dalam lumpur, sementara Salya sebagai sais meninggalkan Karna seorang diri mengangkat roda keretanya. Di lain pihak, Arjuna telah siap membidikkan panah Kiai Pasupati ke tubuh Karna. Oleh karena itu, Kunthi serasa tercabut nyawanya. Gending ditimpali *Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura*. Gending ini berfungsi untuk mendukung kecemasan hati Kunthi.



Gambar 31. Dari kiri ke kanan: (a) Kunthi berusaha mencegah tindakan Arjuna; (b) Arjuna membidikkan panah Pasupati ke arah Karna.

(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

Kunthi berusaha mencegah perbuatan Arjuna (lihat Gambar 31a), kemudian berjalan *dientas* ke kiri. Kunthi tampil dari kanan, berjalan *dientas* ke kiri. Arjuna tampil dari kanan,

membidikkan panah ke arah Karna (lihat Gambar 31b), kemudian berjalan *dientas* ke kiri. Arjuna tampil dari kanan, melepaskan panah ke arah kiri, kemudian *dientas* ke kiri. Kunthi tampil dari kanan, berjalan *dientas* ke kiri.

Kereta *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* bawah. Karna tampil dari kiri, tiba-tiba lehernya tertembus panah Arjuna (lihat Gambar 32a). Gending beralih menjadi *Ayak-ayak Tludur, laras sléndro pathet manyura*. Karna rebah di samping kereta. Kunthi tampil dari kanan, langsung memeluk jenazah Karna, *tanceb* pada *gedebog* bawah. Puntadewa tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kanan menghadap ke kiri pada *gedebog* bawah. Arjuna tampil dari kanan, *tanceb* di belakang Puntadewa pada *gedebog* bawah. Wrekudara tampil dari kanan, *tanceb* di belakang Arjuna pada *gedebog* atas. Tangan depan Puntadewa, Arjuna, dan Wrekudara disampirkan di pundak belakang (lihat Gambar 32b). Gending *sirep*, ditimpali *janturan* (baca: *janturan* peristiwa).

Diceritakan bahwa leher Karna putus terkena panah Pasupati, darahnya mengalir membasahi seluruh tubuh. Seketika itu pula suasana mencekam penuh keharuan. Para Pandhawa tertunduk lesu, sementara itu hati Kunthi serasa tercabik-cabik. Tidak berselang lama langit tampak membelah, bagaikan menjemput arwah Karna. *Sampak Tludur, laras sléndro pathet*

manyura. Semua tokoh wayang dicabut, dengan ditutup *kayon*; sebagai bentuk *entas-entasan mati*.



Gambar 32. Dari kiri ke kanan: (a) Leher Karna tertembus panah Pasupati milik Arjuna; (b) Jenazah Karna rebah di depan kereta, dipeluk oleh Kunthi serta ditunggu oleh Puntadewa, Arjuna, dan Wrekudara yang sama-sama tertunduk lesu. (Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

(5) Cerita *pagedhongan*

Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*,¹³² kemudian *pocapan* (baca: *pocapan peristiwa*). Diceritakan bahwa sepeninggal Adipati Karna, pasukan Kurawa merangsek maju. Semakin lama jumlah Kurawa semakin berkurang, tinggal dua orang: Sangkuni dan Duryudana. Akhirnya mereka pun mati di tangan Pandhawa. Sepeninggal Duryudana, Pandhawa menempati Kerajaan Hastina.

¹³² *Cakepan*: “O---, *Punapa ta mirahingsun, prihatin waspa gung mijil.*” (VCD No. 7)

Waktu terus berjalan, tahun berganti tahun, Puntadewa yang memegang tampuk pemerintahan Kerajaan Hastina telah meletakkan jabatan. Digantikan oleh putra Abimanyu yang lahir dari rahim putri Wiratha, bergelar Prabu Parikesit, Paripurna, atau Dipayana. Sebagai penasihatnya adalah Begawan Curiganata atau Baladewa. Konon, Pandhawa dan Kunthi telah tua renta; mereka ingin menjalani masa-masa akhir hidupnya. *Sampak Tludur, laras sléndro pathet manyura.*

Pocapan tersebut memuat tiga peristiwa penting sebagai berikut.

1. Kematian Sangkuni dan Duryudana oleh Wrekudara (*lakon Rubuhan* atau *Duryudana Gugur*).¹³³
2. Penobatan Parikesit menjadi Raja Hastina menggantikan Puntadewa (*lakon Parikesit Jumeneng Nata*).¹³⁴

¹³³ Sebelum ini mestinya terdapat satu peristiwa penting dalam *Baratayuda*—yang tidak disebutkan dalam *pocapan* Purbo Asmoro—yakni kematian Salya oleh Puntadewa (*lakon Salya Gugur*). Lihat Nyoman S. Pendit, *Mahabarata Sebuah Perang Dahsyat di Medan Kuru-kshetra* (Jakarta: Bhratara Karya Aksara, 1980), 293–294; S. Padmo-soekotjo, *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*, Jilid VII (Surabaya: PT. Citra Jaya Murti, 1986), 125–129; Suryasaputra, “Buku Balungan Lakon Seri Mahabarata,” Jilid V (naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1995), 63–68; juga C. Rajagopalachari, *Mahābhārata Sebuah Roman Epik Pencerah Jiwa Manusia*, penerjemah Yudhi Murtanto (Yogyakarta: Ircisod, 2009), 431–432.

¹³⁴ Sebelum ini mestinya masih ada tiga peristiwa penting—yang tidak disebutkan dalam *pocapan* Purbo Asmoro—yakni: (1) Pandhawa memasuki Istana Kerajaan Hastina yang diakhiri dengan kematian Dhestharastra dan Gendari di Hutan Kamyaka (*lakon Pandhawa Boyong*); (2) kelahiran Parikesit dan pembalasan Aswatama terhadap para kesatria Pancala (*lakon Lairé Parikesit*); dan (3) kematian Harjuna-

3. Masa pengembaraan Pandhawa, Kunthi, dan Drupadi menjelang kematiannya (*lakon Pandhawa Puter Puja*).

(6) *Candhakan perjalanan*

Gending beralih menjadi *Ayak-ayak*, *laras sléndro pathet manyura*. Kunthi dan Puntadewa tampil bersama-sama dari kanan. Kunthi *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri; Puntadewa menyembah kemudian *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Arjuna tampil dari kanan, *tanceb* di belakang Kunthi pada *gedebog* bawah menghadap ke kiri. Wrekudara tampil dari kanan, *tanceb* di belakang Puntadewa pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Kresna tampil dari kiri, disambut oleh Puntadewa, kemudian *tanceb* di depan Wrekudara pada *gedebog* atas menghadap ke kanan; Puntadewa *tanceb* di depan Kresna pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog. *Tanceban* Kresna berada di belakang Puntadewa semata-mata didasarkan pada faktor estetika *tanceban*—bukan karena faktor hierarkis—yakni postur tubuh Kresna lebih tinggi daripada Puntadewa. Dengan demikian *tanceban* wayang pada gawang kiri dari depan ke

pati oleh Arjuna serta Patih Suwanda yang mati bersama-sama dengan Patih Udawa (*lakon Udawa Sampyuh*). Lihat Suryasaputra, Jilid V, 1995, 76–86.

belakang semakin tinggi: Puntadewa, Kresna, Wrekudara (lihat Gambar 33).



Gambar 33. Kunthi dihadap oleh Puntadewa, Wrekudara, Arjuna, dan Kresna.
(Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

- Kunthi merasa sudah tiba waktunya untuk kembali ke alam baka. Oleh karena itu, ia minta saran Sri Kresna agar ia kelak dapat terlepas dari penderitaan.
- Kresna berpendapat bahwa Kunthi telah dapat memenuhi kewajibannya sebagai sosok ibu yang baik, sehingga tidak perlu mengkhawatirkan kepulangannya ke alam baka.
- Kunthi selanjutnya mengajak Pandhawa dan Kresna melanjutkan perjalanan mengelilingi Negeri Hastina untuk

memberi pertolongan kepada orang-orang yang membutuhkan.

Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura. Kunthi bersama Puntadewa berjalan *dientas* ke kiri. Kresna bersama Arjuna berjalan *dientas* ke kiri; disusul Wrekudara berjalan *dientas* ke kiri.

Kayon kanan dicabut, dijalankan ke kiri satu kali, sebagai tanda pergantian adegan; kemudian *tanceb* di batas gawang kiri pada *gedebog* atas, sebagai tanda sebuah tempat. Nyai Ruminta tampil dari kiri, *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Kunthi tampil dari kanan, disambut oleh Ruminta dengan berpindah *tanceban* pada *gedebog* bawah, sebagai ungkapan rasa hormat kepada Kunthi. Kunthi *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Wrekudara tampil dari kanan, *tanceb* di belakang Kunthi pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Arjuna tampil dari kanan, *tanceb* di samping Wrekudara pada *gedebog* bawah menghadap ke kiri. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Ruminta mengingatkan kembali pada peristiwa masa silam, bahwa ia adalah istri Demang Ijrapa dari Desa Manahilan, wilayah Negeri Ekacakra, yang rumahnya pernah disinggahi oleh Dewi Kunthi bersama Pandhawa ketika masih remaja.

Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura. Kunthi memeluk Ruminta. Gending *sirep*, ditimpali dialog.

- Kunthi meminta maaf karena ia telah melupakan jasa-jasa Ruminta kepada diri dan putra-putranya.
- Ruminta menjawab bahwa bukan dirinya yang menolong Kunthi beserta para putranya, melainkan justru sebaliknya, karena tanpa pertolongan mereka ia sekeluarga pasti sudah mati disantap oleh Prabu Baka. Selanjutnya Ruminta menyatakan bahwa ia sekarang telah menjadi kaum duafa, karena pada saat *Baratayuda* sedang berlangsung rumahnya habis dibakar dan harta bendanya dijarah oleh orang tak dikenal.
- Kunthi mengatakan kepada Wrekudara bahwa penderitaan Ruminta merupakan salah satu contoh kasus yang tidak boleh dilupakan oleh Pandhawa. Kemenangan Pandhawa dalam *Baratayuda* bukan karena perjuangan Pandhawa semata, melainkan juga dukungan banyak orang termasuk pengorbanan rakyat jelata. Oleh karena itu, ia berpesan agar Wrekudara mau membalas kebaikan mereka, dengan cara mengentaskan yang miskin, mengobati yang sakit, menghibur yang susah, merawat yang tidak mempunyai tempat tinggal, dan mengajari yang bodoh. Semua itu demi

kemajuan Negara Hastina. Selanjutnya Kunthi menyuruh Ruminta untuk menghadap kepada Prabu Parikesit agar mendapatkan kehidupan yang layak.

Gending ditimpali *Sampak, laras sléndro pathet manyura*. Ruminta menyembah, kemudian berjalan dientas ke kanan. Kunthi, Arjuna, dan Wrekudara berjalan dientas ke kiri.

Kayon kiri dicabut, dijalankan ke kiri satu kali, sebagai tanda pergantian adegan; kemudian *tanceb* di batas gawang kanan pada *gedebog* atas, sebagai tanda sebuah tempat. Seekor kuda (jelmaan arwah Drona) *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Wayang *parekan* (perempuan desa) tampil dari kiri, kemudian *tanceb* di depan kuda pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyua Jugag, laras sléndro pathet manyura*,¹³⁵ kemudian dialog.

- Perempuan desa meminta pertolongan kuda dukun untuk menyembuhkan penyakit suami dan anak perempuannya.
- Kuda dukun memberi jamu kepadanya.
- Perempuan desa mohon diri.

Sampak, laras sléndro pathet manyura; parekan menyembah kemudian mundur dientas ke kiri.

¹³⁵ *Cakepan*: “O ..., Niyata laruta sakèhing yodha Sang Kurukula, yèn tan mutusa Sang Sri, O---.” (VCD No. 7)

Wayang *cantrik* (lelaki desa) tampil dari kiri, kemudian *tanceb* di depan kuda pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Lelaki desa meminta pelarisan kepada kuda dukun.
- Kuda dukun menyarankan agar ia membuang pakaian safarinya.
- Lelaki desa mohon diri.

Sampak, laras sléndro pathet manyura; cantrik menyembah kemudian mundur dientas ke kiri.

Kunthi tampil dari kanan, *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Wrekudara tampil dari kanan, *tanceb* di belakang Kunthi pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Kunthi memerintahkan kepada Wrekudara agar mengamati seekor kuda yang dihadapi dengan mata batinnya.

Sampak, laras sléndro pathet manyura; Wrekudara ulat-ulat, kemudian *tebah jaja*. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Wrekudara terkejut melihat arwah Drona merasuk ke dalam tubuh seekor kuda. Oleh karena itu, ia meminta tolong kepada ibunya untuk menyempurnakan arwah tersebut.

Sampak, laras sléndro pathet manyura; Kunthi bersedekap. Gending *suwuk*, dilanjutkan *pocapan* (baca: *pocapan* peristiwa).

Diceritakan bahwa Kunthi dengan kekuatan batinnya berhasil menyempurnakan arwah Pendeta Drona yang merasuk ke tubuh seekor kuda menuju alam baka.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Drona yang dibayangi dengan *kayon* keluar dari tubuh kuda, kemudian naik ke kanan atas. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Kunthi menjelaskan kepada Wrekudara, bahwa yang dialami oleh Drona setelah gugur dalam *Baratayuda* merupakan buah perbuatannya, karena ketika Drona masih muda—bernama Bambang Kumbayana—pernah membunuh istrinya yang berwujud kuda. Oleh karena itu, Wrekudara diminta untuk selalu berhati-hati dalam menjalani kehidupan, terlebih pada masa tua. Kunthi akhirnya mengajak Wrekudara kembali ke Kerajaan Hastina, karena ia merasa bahwa hidupnya tinggal beberapa saat lagi.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Kunthi bersama Wrekudara berjalan dientas ke kanan.

(7) Candhakan Kerajaan Hastina

Kayon kanan dicabut, dijalankan ke kiri satu kali, sebagai tanda pergantian adegan; kemudian *tanceb* di batas gawang kiri pada *gedebog* bawah. Kunthi bersama-sama dengan Parikesit tampil dari kiri. Kunthi *tanceb* di gawang kanan pada *gedebog*

atas menghadap ke kiri; Parikesit menyembah, kemudian *tanceb* di hadapan Kunthi pada *gedebog* bawah menghadap ke kanan. Gending *suwuk*, dilanjutkan *Ada-ada Greget-saut Manyura Jugag, laras sléndro pathet manyura*,¹³⁶ kemudian dialog.

- Kunthi mengatakan bahwa manusia hidup melewati tiga periode, yakni lahir, berkarya, dan mati. Tiga hal ini merupakan kodrat dari Yang Mahakuasa yang tidak dapat dihindari oleh siapa pun. Sampai saat ini ia telah melewati dua periode, tinggal melaksanakan periode yang terakhir. Ia berpesan kepada Parikesit agar selalu berbuat baik dan tidak melupakan jasa rakyat kecil. Karena dengan demikian ketenteraman dan kedamaian suatu negara akan tercapai.

Sampak, laras sléndro pathet manyura. Puntadewa tampil dari kiri, disambut oleh Parikesit. Puntadewa *tanceb* di gawang kiri pada *gedebog* atas menghadap ke kanan; Parikesit *tanceb* di belakang Kunthi pada *gedebog* bawah menghadap ke kiri. Disusul oleh Kresna dan Wrekudara *tanceb* di belakang Puntadewa pada *gedebog* atas menghadap ke kanan. Curiganata tampil dari kiri, *tanceb* di belakang Parikesit pada *gedebog* atas menghadap ke kiri. Arjuna tampil dari kiri, *tanceb* di samping Curiganata pada *gedebog* bawah. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

¹³⁶ *Cakepan*: “O---, Wanodya ‘yu utama, ngambar arum maduning kusuma, O---.” (VCD No. 7)

- Kunthi meminta pamit kepada Parikesit, Pandhawa, Kresna, dan Curiganata untuk kembali ke alam baka.



Gambar 34. Kunthi muksa di tengah kerumunan Pandhawa, Kresna, Parikesit, dan Curiganata. (Foto: repro VCD *Banjaran Kunthi*)

Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura. Tanceban semua tokoh dipindah ke *gedebog* bawah, dan tangan semua tokoh disampirkan pada pinggang. Dua ‘*kayon api*’ menutup tubuh Kunthi, kemudian Kunthi bersama-sama kedua ‘*kayon api*’ diangkat ke atas dan menghilang. Tangan semua tokoh kembali seperti semula, dan *tanceban* semua tokoh kembali di *gedebog* atas (kecuali Arjuna tetap di *gedebog* bawah).

Semar tampil dari kiri, *tanceb* di depan Puntadewa pada *gedebog* bawah. Gending *suwuk*, dilanjutkan dialog.

- Semar menyatakan bahwa jiwa Kunthi beserta raganya telah kembali ke alam baka. Ia mengajak para tuannya untuk memanjatkan doa, agar sukma Kunthi dapat menuntun arwah Nyi Suharni Sabdawati menuju surga.

Ayak-ayak, laras sléndro pathet manyura. Kayon ditancapkan di tengah *kelir* pada *gedebog* atas, sebagai tanda berakhirnya *pakeliran*.

C. Perbandingan Garap Pakeliran

‘Penentu *garap*’ dan ‘pertimbangan *garap*’ merupakan dua faktor yang berpengaruh signifikan terhadap struktur dan tekstur pertunjukan wayang kulit *purwa*. Sajian *pakeliran* untuk keperluan rekaman audio sebuah produksi kaset komersial tentu mempunyai format yang berbeda dengan sajian *pakeliran* yang dipertunjukkan (*live performance*) untuk kepentingan tertentu. Masing-masing mempunyai tuntutan kualitas sajian tersendiri.

Pada kasus yang pertama, orientasi *pakelirannya* lebih ke faktor auditif, sehingga dalang dituntut sedemikian rupa untuk dapat menyajikan semua unsur ekspresi *pakeliran* (meliputi: *catur*, *sabet*, gending, *sulukan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*) dalam bentuk

suara. Oleh karena itu, gerak-gerik tokoh wayang dalam *pakelirannya* pun—termasuk *perangan*—harus ditransformasikan dari ‘bahasa gerak’ ke ‘bahasa verbal’. Dalam hal ini kemampuan beretorika merupakan modal utama yang harus dimiliki oleh dalang; terlebih hasil rekaman tersebut akan diperjual-belikan kepada masyarakat luas dengan latar belakang budaya, kepekaan hayatan, kebiasaan, dan keinginan yang sangat beragam. Demikian juga repertoar gending-gendingnya di samping harus mendukung suasana *pakeliran*, juga harus dapat dinikmati oleh indera pendengar (Jawa: *dimatké*) para pemerhati *pakeliran*.

Pada kasus yang kedua, kecenderungan *pakelirannya* pada faktor audio dan visual, sehingga dalang harus mampu menyajikan semua unsur ekspresi *pakeliran* secara seimbang dan proporsional. Sebagai seniman dalang yang ditanggap untuk kepentingan tertentu, ia harus mampu menerjemahkan ide dan maksud si penanggap sekaligus mampu menduga ‘pangsa pasar’ tetapi tidak larut pada ‘selera penonton’.

Berdasarkan ‘penentu *garap*’, sarana *garap* yang diperlukan pun dapat berbeda. Sajian *pakeliran* yang lebih mementingkan faktor auditif seperti *Banjaran Bisma* karya Nartasabda, tidak diperlukan kelengkapan dan kualitas perangkat wayang. Yang diperlukan justru ‘kualitas suara’ perangkat gamelan, *keprak*, dan

cempala. Sebaliknya sajian *pakeliran* yang mementingkan faktor audio-visual seperti *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro, kelengkapan dan kualitas perangkat *pakeliran*—baik wayang kulit, gamelan, *kelir*, lampu panggung, *gedebog*, *kothak*, *cempala*, maupun *keprak*—menjadi pertimbangan. Boneka wayang kulit di samping harus lengkap sehingga dapat memenuhi tuntutan *lakon*, juga berkualitas. Jika perlu untuk tokoh-tokoh tertentu memiliki ‘*wanda* rangkap’; meskipun kenyataannya dalam *Banjaran Kunthi* terdapat dua *wanda* tokoh wayang yang kurang mendukung penyajian *lakon*, yakni *wanda* tokoh Kunthi pada saat hamil—yang mestinya seperti tampak pada Gambar 5 (hlm. 236)—dan *wanda* tokoh Gendara.

Perbedaan penggarap, sarana *garap*, penentu *garap*, dan pertimbangan *garap* akan menghasilkan sajian unsur-unsur ekspresi *pakeliran* dan aspek dramatik yang berbeda.

1. Penggarapan Unsur-unsur Ekspresi *Pakeliran*

a. *Sanggit* dan *garap catur*

(1) *Banjaran Bisma*

(a) *Janturan*. *Janturan* dalam *lakon Banjaran Bisma* berdasarkan fungsinya terdapat tiga jenis, yakni *janturan jejer*, *janturan adegan*, dan *janturan peristiwa*. *Sanggit janturan adegan*

Nartasabda terungkap pada *janturan* adegan *Kedhaton* Hastina, *janturan* adegan Arena Pemilihan Kerajaan Wiratha, *janturan* adegan Taman Wiratha, *janturan* adegan hutan tempat tinggal Ramabargawa, dan *janturan* adegan Kerajaan Kasi. *Janturan-janturan* tersebut tidak mempunyai urutan yang bersifat statis, tetapi selalu disesuaikan dengan konteks adegan. Misalnya *janturan* adegan *Kedhaton* Hastina yang menceritakan tentang sikap acuh Bathari Gangga pada saat menerima kehadiran Prabu Sentanu, sebagai berikut.

*Ingkang ana ing gupit mandragini, ya ing gupit mandrakini, lah punika pramèsuari nata, derajat widadari ingkang abebisik Bathari Gangga. Bathari Gangga bebisiké. Nganti tan bisa kacaritakaké, awit sangking sulistyaning warna. Ora jeneng mokal mapan punika hapsari ing kayangan. Kapara **ing kéné nedya kajantur ing rèh kuciwané**. Kuciwané déné ingkang dèrèng bisa miwah dèrèng bangkit lelados sakarsaning sang gurulaki. Karana maksih wonten panguneg-uneging panggalih ingkang dèrèng gampil winedhar ing akathah, kepara éwuh dènirarsa matur ngarsaning sang nata. Mila pantog pepuntoning tékad amung mupus, wekasan **kèndel sèwu basa. Anané amung éwa kaladuk leléwa, ora gelem anjawat nanging katoné ngujiwat**. Mila saya rontang-ranting jroning tyas Prabu Sentanudéwa. Nadyan kaya ngapa kemrengseng dedukaning penggalih, nanging yèn ta mulat ingkang garwa pan sayekti memunjuli sulistyaning warna yèn ta jinajarna wanita saindhenging jagad, kanepsoné padha sakala bisa luntur, srentenging ndriya bisa sumisih, byak sumilak kaya mendhung kasaput ing samirana.*

Wauta, ndaweg sekéca lenggah ana paningrating praba-suyasa, mriksani langening praja beksaning badhaya srimpi, kapiyarsa pradangga munya anganyut-anyut, keplok imbal angedasih, senggakan arebut irama. Nuju

*sasuwuking gangsa munya tengara konduring sang nata,
agé-agé dènnya maléngos Bathari Gangga.*¹³⁷

(Yang berada di kamar tidur, inilah permaisuri raja berderajat bidadari, bernama Bathari Gangga. Bathari Gangga namanya. Hingga tidak dapat dilukiskan karena sangat cantiknya. Tidak mustahil karena ia bidadari kahyangan. Akan tetapi **di sini hendak diceritakan sisi kekurangannya**. Kekurangannya karena ia belum dapat dan belum bersedia meladeni keinginan suami. Karena masih ada ganjaran hati yang tidak mudah untuk diungkapkan, sehingga ia bingung untuk mengutarakannya kepada sang raja. Oleh karena itu ia memutuskan untuk **diam seribu bahasa. Yang terungkap adalah sikap tidak senang tetapi menggemaskan, tidak mau menegur sapa tetapi tampak menggoda**. Oleh karena itu semakin merusak perasaan Prabu Sentanudewa. Meskipun ia sangat marah, tetapi setelah melihat sang permaisuri yang kecantikannya melebihi kecantikan wanita seluruh dunia, seketika itu pula kemarahannya menjadi reda, kesedihannya dapat lenyap bagaikan awan tersapu angin.

Syahdan, sedang duduk santai di serambi keputrian, menyaksikan para *bedhaya srimpi* sedang menari, yang disertai alunan gending, tepuk tangan secara bergantian, dan sorakan yang meningkah irama. Pada saat gending berhenti, terdengar tanda kembalinya sang raja dari tempat persidangan, **Bathara Gangga pun segera membalikkan badan.**)

Janturan adegan yang mengungkapkan keburukan sifat tokoh—terlebih bagi tokoh protagonis—seperti kutipan tersebut jarang dilakukan oleh para dalang pada umumnya. Tokoh-tokoh protagonis—terlebih seorang bidadari—oleh dalang pada umumnya selalu dilukiskan sisi-sisi kesempurnaannya, baik kecantikan lahiriah maupun batiniahnya. Oleh karena itu, pelukisan tokoh

¹³⁷ Kaset No. 1 side B.

gaya Nartasabda tersebut sering dinilai oleh kalangan pedalangan (pada tahun 1960-an sampai dengan 1970-an) sebagai bentuk ‘penyimpangan norma’.¹³⁸ Dilihat dari keseluruhan pertunjukan, hal itu hanya bagian yang sangat kecil. Meskipun demikian, penyimpangan yang kecil dan tipis dalam seni tradisi, menurut A. Teeuw sama besar efeknya dengan penyimpangan yang radikal dalam seni modern. Hal ini disebabkan norma-norma dalam seni tradisional jauh lebih ketat daripada norma-norma dalam seni modern.¹³⁹

Janturan peristiwa dalam *Banjaran Bisma* terungkap 14 kali, yakni untuk: (1) mengungkapkan harapan Sentanu terhadap cinta kasih Gangga; (2) melukiskan ketidaksediaan Gangga memadu kasih dengan Sentanu; (3) melukiskan kesediaan Gangga memadu kasih dengan Sentanu sehingga melahirkan sembilan kali; (4) melukiskan keadaan para wanita yang menyusui bayi putra Sentanu; (5) melukiskan keterpanaan Durgandini melihat kehadiran Sentanu yang menggendong bayi Dewabrata; (6) melukiskan penyambutan Durgandini kepada Sentanu; (7) mendeskripsi keberangkatan Durgandini dan Dewabrata ke Hastina; (8) mendeskripsi peperangan Dewabrata dengan Ramabargawa; (9) men-

¹³⁸ Lihat Sumanto, 2002b, 59.

¹³⁹ A. Teeuw, *Membaca dan Menilai Sastra* (Jakarta: Gramedia, 1983), 9.

deskripsi cara Ramabargawa mengajarkan ilmu kepada Dewabrata; (10) mendeskripsi perjalanan Dewabrata bersama Ambika, Ambiki, dan Rambalika; (11) melukiskan keterkejutan Ambika mendengar pernyataan Dewabrata yang mengaku wadat; (12) melukiskan kebingungan Dewabrata dalam menolak cinta Ambika; (13) melukiskan situasi Kurukasetra pada awal *Baratayuda*; dan (14) melukiskan sikap Puntadewa ketika melihat Bisma memimpin pasukan Kurawa. Tidak semua '*janturan* peristiwa' mencerminkan *sanggit* Nartasabda, kecuali deskripsi tentang para wanita yang menyusui bayi putra Sentanu, sebagai berikut.

*Wiwit jro kitha ngantos angopyak ing dhusun-ngadhusun, munggah wukir mudhun jurang urut tepining samodragung, animbali para wanita nadyan ingkang maksih kenya menapa ingkang sampun wulanjar, kérid ing ngarsa nata Prabu Sentanumurti. Sampun kalihatus wanita ingkang dipun-sowanaken parandéné sajuga kéwala tan ana ingkang bisa anesepi jabang bayi. Sinten ingkang sinesep payudarané wekasan dumugining pejah. Mekaten ngantos rambah kaping kalihatus. Bali nglanthung datan éntuk gawé, Rekyana Patih Mandrawa sasampunipun angurbanaken pirang-pirang para wanita kang samya pejah. Sinten ingkang katantun miwah tinimbangan sowan ing kedhaton sawiji kéwala mboten wonten ingkang purun angladosi dadi sraya. Santak sungkawaning panggalih Prabu Sentanumurti.*¹⁴⁰

(Mulai dari dalam kota sampai dengan pedesaan, naik gunung turun lembah serta ke daerah pesisir, para wanita baik gadis maupun janda kembang dipanggil ke hadapan Prabu Sentanumurti. Telah dua ratus wanita yang menghadap tetapi tidak ada satu pun yang mampu menyusui bayi putra Sentanu. Siapa pun yang me-

¹⁴⁰ Kaset No. 3 side A.

nyusui tentu berakhir dengan kematian. Demikian sampai dua ratus kali. Kembali dengan penuh kekecewaan Patih Mandrawa setelah mengorbankan para wanita sehingga mati. Siapa pun yang diminta dan dipanggil ke istana tidak ada satu pun yang sanggup melayani perintah sang raja. Hal itulah yang menyebabkan kesedihan Prabu Sentanumurti.)

Janturan yang mendeskripsi peristiwa secara detail dengan bahasa yang bersifat vulgar (“*sinten ingkang **sinesep payudarané** wekasan dumugining pejah*”) jarang bahkan tidak mungkin dilakukan oleh dalang-dalang lain pada masa itu (tahun 1970-an). Kebanyakan dalang hanya menceritakan bahwa sepeninggal Bathari Gangga, Prabu Sentanu merasa susah untuk mencari pengganti ibu bagi bayinya.

(b) Pocapan. *Pocapan* dalam lakon *Banjaran Bisma* berdasarkan fungsinya terdapat empat jenis, yakni *pocapan* situasi, *pocapan* peristiwa, *pocapan* mandiri, dan *pocapan* peralihan. Dari empat kategori *pocapan*, hanya terdapat satu *pocapan* yang menunjukkan *sanggit* Nartasabda, yakni *pocapan pagedhongan* yang menceritakan tentang peristiwa perjalanan hidup Ambiki dan Rambalika setelah diboyong ke Hastina sampai dengan terjadinya perang *Baratayuda Jayabinangun* (lihat kutipan hlm. 492–494). *Pocapan* tersebut merupakan *pocapan* terpanjang dalam pedalangan pada saat itu (tahun 1970-an), terdiri dari 263 kata, yang mengungkap lima episode.

Semua sajian *janturan* dan *pocapan* Nartasabda mampu menyentuh rasa hayatan para pemerhati *pakeliran*. Hal itu karena di dalam konteks *sanggit* Nartasabda sangat memperhatikan pemilihan kata-kata yang digunakan; sedangkan dalam konteks *garap* ia sangat tepat dalam menerapkan pengtuasi ('tanda baca'), mengatur tempo penyuaran, menempatkan jeda antarkalimat, memberi tekanan penyuaran masing-masing kata dan kalimat, serta mampu menyesuaikan dengan nuansa gending atau rasa *pathet* yang mengiringi. Cara Nartasabda menyajikan *janturan* dan *pocapan* meniru Wignyasutarna, dalang profesional sekaligus guru dalang PDMN pada sekitar tahun 1950-an sampai dengan awal 1970-an.¹⁴¹

(c) Ginem. *Ginem* dalam lakon *Banjaran Bisma* berdasarkan materi yang disampaikan hanya terdapat dua jenis, yakni '*ginem baku*' dan '*ginem banyol*'. Semua adegan—termasuk *jejer*—tidak terdapat dialog klise (Jawa: *ginem blangkon*) yang berisi laporan basa-basi seorang patih atau putra raja kepada raja tentang keadaan negara pada umumnya. *Ginem blangkon* hanya digunakan apabila tokoh wayang di dalam sebuah adegan menerima kehadiran tamu. Dalam hal ini tokoh tuan rumah memberi

¹⁴¹ Sunu Sudarsono, wawancara tanggal 2 Februari 2008; Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 6 Juli 2010 di Perumahan Permata Buana, Colomadu, Karanganyar.

ucapan selamat datang kepada tamunya, dan si tamu membalasnya dengan salam penghormatan. Akan tetapi jika tokoh-tokoh yang tampil dalam sebuah adegan merupakan satu komunitas, dan komunitas itu akan memecahkan sebuah permasalahan, maka percakapan langsung pada *ginem baku*.

Salah satu contoh *sanggit ginem baku* terdapat pada dialog Dewabrata dengan Ambika di tengah perjalanan menuju Kerajaan Hastina. Dalam *sanggit* pedalangan pada umumnya, Ambika meminta izin kepada Dewabrata agar tidak diboyong ke Hastina, karena sebelum sayembara perang digelar ia terlanjur mengikat janji setia kepada Prabu Salwa. Permintaan Ambika dikabulkan oleh Dewabrata. Pada saat Ambika tiba di hadapan Salwa, kekasihnya itu tidak mau menerima karena Ambika sudah terlanjur menjadi putri boyongan; ia tidak ingin harkat dan martabatnya menjadi rendah hanya karena mendapatkan wanita pemberian orang lain. Akhirnya Ambika kembali kepada Dewabrata, tetapi Dewabrata pun menolak karena hal itu berarti Dewabrata hanya sebagai sasaran pelarian. Dalam *sanggit* ini Dewabrata tidak menyatakan bahwa dirinya wadat.¹⁴²

Sanggit pedalangan pada umumnya tersebut berbeda dengan *sanggit* Nartasabda. Dalam *sanggit* Nartasabda disebutkan bahwa

¹⁴² Lihat Suryasaputra, "Buku Balungan Lakon Seri Mahabarata," Jilid I (naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1995), 12.

di tengah perjalanan Ambika jatuh cinta pada ketampanan dan kesaktian Dewabrata, tetapi Dewabrata tidak dapat menerima karena ia terlanjur bersumpah wadat. Keinginan Ambika pada satu pihak dan penolakan Dewabrata pada lain pihak antara lain tersaji di dalam *sanggit ginem* sebagai berikut.

AMBIKA: *Menapa sababipun kok sajak kaduk ringa-ringa?*

DEWABRATA: *Ambika, aku nduwé sedulur loro cacahé. Siji aran Citragada, loro kekasihé Wicitrawirya. Sedulurku loro mau luwih bagus katimbang aku. Dadi upamané kowé mengko ngawruhi, kagiwanging rasamu mesthi ngalih marang adhiku sakaroné. Katimbang mbésuké si adhi ora katekan kéblating katresnanmu, saiki waé kowé supaya kawengku adhiku salah siji. Pilihen!*

AMBIKA: *Ing ngajeng sampun kula aturaken, bobotipun Radèn Déwabrata menika sami kaliyan gesangipun Ambika.*

DEWABRATA: *Ning aku durung keduga ngladèni karepé wanita, jer aku isih seneng momong awakku dhéwé, hem.*

AMBIKA: *Keparengipun kadospundi?*

DEWABRATA: *Aku amung dadi pengawakané adhiku sakaroné. Hem.*

AMBIKA: *Wonten ing byawara, sinten ingkang saged ngasoraken yudanipun Kakang Wahmuka-Arimuka menika ingkang wenang mendhet sémah ing kula, Radèn.*

DEWABRATA: *Lha iya.*

AMBIKA: *Kénging menapa sareng sampun ndungkap manjing wewengkon Negari Ngastina Paduka cidra ing ubaya?*

DEWABRATA: *Cidra perkara endi, hem?*

AMBIKA: *Nalika nyuwun pamit ing ngarsanipun 'njeng ibu Radèn kedugi mengku garwa ing kula, samangké kok lajeng luntur?*

DEWABRATA: *Ora kok luntur. Kowé dak-kandhani aja kagèt ya Ambika. Nanging sing bisa ngreksa marang wewadiku. Prasajan waé aku wus prasetya, kang*

sineksèn déning jagad saisiné; uripku iki wadat, hem.

Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura, Ambika sangat terkejut mendengar ucapan Dewabrata. Gending beralih menjadi Ayak-ayak Tlutur, sirep, ditimpali janturan.

Kagyat kagora wekasan Dèwi Ambika midhanget pangan-dikanipun Sang Déwabrata. Geter saranduning badan sakojur, kaya kedhodhog ing candrasa. Dhawah plak kapidhara, kasilir ing samirana grégah kaya wungu sangking néndra, ambebondhèt astané Radèn Déwabrata sarwi amuwun sesenggrukan.

AMBIKA: *Adhuh, Radèn ... Radèn. Kula mangertos bilih dhawuh Paduka menika labet anggènipun mboten kasdu ing penggalih anggarwa ing kula. Upami mekaten, kénging menapa kok ndaweg menika Paduka paring dhawuh? Menawi nyatanipun Paduka wadat kénging menapa Radèn kepareng mupu sayembara angukup wanodya ketiga cacahipun? Kula pitados dhawuh Paduka Radèn menika namung dhawah lelamisan, labet anggènipun badhé angipataken katresnan kula, ngantos Radèn ngandika bilih wadat. Radèn, iba kados menapa suraking jagad, menawi wangsul kula ing Negari Kasi kula dados kenya ingkang kasèp. Mboten kelampahan Paduka pundhut garwa wirang menapa ingkang kula sandhang, Radèn?*

DEWABRATA: *Iya Ambika. Aja klèru ing penampa lan aja gèsèh ing panemu. Aja banget-banget anggonmu anutuh dhiri. Senadyan dina iki durung kelakon dadi garwané Radèn Déwabrata, nanging mengko bakal ana satriya ingkang luwih saka pun kakang ingkang uga bakal angayomi sugengé si adhi, temah abebrayan kang asipat jejodhoan. Ambika, rengganga dhisik, wong ayu.*¹⁴³

(AMBIKA: Apa sebab 'kau tampak ragu-ragu?

DEWABRATA: Ambika, aku mempuyai dua orang saudara. Pertama bernama Citragada, kedua bernama Wicitrawirya. Kedua saudaraku itu lebih

¹⁴³ Kaset No. 5 side A.

tampan daripada aku. Jadi seandainya engkau nanti melihatnya, kau pasti akan jatuh cinta kepada kedua adikku. Daripada kelak kau tidak akan mendapatkan cinta, sekarang saja kau agar diperistri oleh salah satu adikku. Pilihlah!

AMBIKA: Di muka telah saya utarakan, bobot Raden Dewabrata sama dengan hidup Ambika.

DEWABRATA: Tetapi aku belum berniat beristri, karena aku masih ingin menyendiri.

AMBIKA: Apa itu maksudnya?

DEWABRATA: Aku hanya mewakili kedua adikku.

AMBIKA: Di dalam sayembara, siapa yang mampu mengalahkan kesaktian Kakang Wahmuka-Arimuka itulah yang berhak mengawini saya, Raden.

DEWABRATA: Benar.

AMBIKA: Mengapa setelah tiba di perbatasan Negara Hastina 'kau ingkar janji?

DEWABRATA: Ingkar janji bagaimana?

AMBIKA: Ketika mohon diri di hadapan ibu Raden hendak mengawiniku, mengapa sekarang kau batalkan?

DEWABRATA: Bukan membatalkan. Kau kuberitahu tetapi janganlah terkejut, Ambika. Namun kau harus pandai menyimpan rahasiaku. Terus terang aku telah bersumpah, yang disaksikan oleh dunia seisinya, bahwa aku tidak akan beristri.

Sampak Tlutur, laras sléndro pathet manyura, Ambika sangat terkejut mendengar ucapan Dewabrata. Gending beralih menjadi Ayak-ayak Tlutur, sirep, ditimpali janturan.

Amat sangat terkejut Dewi Ambika mendengar ucapan Sang Dewabrata. Gemetar seluruh badan, seperti tertusuk pusaka sakti. Jatuh tidak sadarkan diri, ketika tertiup angin sepoi-sepoi ia segera bangun, memegang erat-erat tangan Raden Dewabrata disertai tangis tersedu-sedu.

AMBIKA: Aduh, Raden ... Raden. Saya tahu bahwa ucapanmu itu hanya karena kau ingin menolakku. Seandainya begitu, mengapa baru kali ini kau nyatakan? Jika kau benar-benar tidak hendak beristri, mengapa kau mengikuti sayembara memboyong tiga orang putri? Saya percaya bahwa

ucapanmu itu hanyalah omong kosong, hanya untuk menolak cintaku, sehingga kau menyatakan diri sebagai laki-laki yang tidak akan beristri. Raden, bagaimana kata dunia jika saya kembali ke Negeri Kasi menjadi perawan tua. Aib apa yang akan saya terima jika saya urung kau peristri, Raden?

DEWBRATA: Ya Ambika. Kau jangan salah tangkap. Kau jangan menyalahkan dirimu. Meskipun sekarang urung menjadi istriku, tetapi kelak tentu akan ada seseorang yang melebihiku yang akan menjadi suamimu. Ambika, lepaskanlah tanganku.)

Dalam *sanggit ginem* tersebut terungkap bahwa latar belakang Dewabrata mengikuti sayembara perang baru diutarakan kepada Ambika setelah menjadi putri boyongan. Dewabrata tidak mengutarakan di muka, di samping untuk menjaga kewibawaan kedua adik yang diwakilinya (Citragada dan Wicitrawirya), juga untuk menjaga rahasia dirinya sebagai manusia wadat.

Banyol Nartasabda dalam *Banjaran Bisma* terdapat dua macam: '*banyol gawan lakon*' dan '*banyol medal saking kelir*'. Contoh *sanggit banyol gawan lakon* antara lain terungkap dalam humor Cangik-Limbuk yang menyindir sikap acuh Bathari Gangga kepada Prabu Sentanu sebagai berikut.¹⁴⁴

CANGIK: *Nggèr . . . **Ela-ela Kalibeber**, nggèr.*

LIMBUK: *Apa 'Mak?*

CANGIK: *Jebulané 'ki sing ora atut 'ki ora mung wong cilik kaya aku lan bapakmu biyèn. Kurangané apa Sinuhun Prabu **Tanupengrawit** . . .*

LIMBUK: *Hus! Ooo. Sinuhun Prabu **Sontanu**.*

¹⁴⁴ Perhatikan kata-kata yang dicetak tebal (*bold*), merupakan dialog yang bersifat humor (Jawa: *banyol*).

CANGIK: *Sentanu kok Sontanu! Ratu 'gung binatharèng njagad, **sri naréndra kang minulyèng njagad raya**. Coba . . . apa-apa wis ora kekurangan, bandha ya bandhu, ya praja ya negara ya kesugihan, ya drajat ya keluhuran. Éwadéné kok garwané durung atut 'ki sing marakké durung atut 'ki apané, horok . . . ?*¹⁴⁵

(CANGIK: 'Nak . . . **Ela-ela Kalibeber**, 'Nak.

LIMBUK: Apa 'Bu?

CANGIK: Ternyata hubungan yang tidak harmonis antara suami-istri itu tidak hanya berlaku bagi orang kecil seperti saya dengan ayahmu dulu. Apa kekurangan Sinuhun Prabu **Tanupengrawit** . . .

LIMBUK: *Hus! Ooo. Sinuhun Prabu **Sontanu**.*

CANGIK: *Sentanu kok Sontanu! Raja besar yang dielu-elukan dunia, **raja yang dihormati oleh seluruh dunia**. Coba . . . apa pun tidak kekurangan, harta benda juga kerabat, memiliki istana – negara – kekayaan, derajat dan kelebihan. Akan tetapi mengapa istrinya belum juga bersikap baik, lalu apa yang menyebabkannya, coba . . . ?)*

Banyol dalam dialog tersebut tampak pada pemlesetan nama 'Sentanu' menjadi 'Tanupengrawit' dan 'Sontanu', Limbuk yang diberi nama *Ela-ela Kalibeber* (nama sebuah repertoar gending), dan sebutan keagungan Sentanu sebagai raja yang dinyatakan dengan kalimat "*sri naréndra kang minulyèng njagad raya*" yang merupakan *buka celuk Ketawang Langen-gita Sri Naréndra, laras pélog pathet barang*. *Banyol* seperti itu sering dilakukan oleh Nartasabda, dan sebenarnya hanya dapat dipahami oleh kalangan tertentu, terutama seniman pedalangan dan seniman karawitan.

¹⁴⁵ Kaset No. 1 side B.

Banyol medal saking kelir yang disajikan oleh Nartasabda berupa humor spontanitas, dengan bahan pembicaraan yang mengena pada kerabat kerjanya. *Banyol* ini pun juga hanya dapat dipahami oleh kalangan tertentu, terutama orang-orang yang mengetahui latar belakang kehidupan atau keseharian kerabat kerja Condong Raos, grup karawitan pimpinan Nartasabda. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa *banyol* Nartasabda sebenarnya tidak sangat lucu (Jawa: *lucu ning ora semu*, atau *lucu ning wagu*), karena hanya dipahami oleh kalangan terbatas.

Penyajian dialog tokoh-tokoh wayang dalam *pakeliran* Nartasabda secara keseluruhan dapat *tergarap* dengan baik (Jawa: *wijang*). *Antawacana* *pakelirannya* tidak lagi muncul sebagai suara pribadi Nartasabda, tetapi seakan-akan merupakan suara masing-masing tokoh wayang. Hal itu di samping penyuaran masing-masing tokoh wayang sesuai dengan *wanda* dan karakternya, juga jarak antardialognya sangat dekat sehingga terjadi *sambung rapet*. Artinya, pada saat tokoh satu berbicara dan pembicaraan itu belum selesai, tiba-tiba sudah ditimpali dengan sangat cepat oleh pembicaraan tokoh yang lain, sehingga dialog antartokoh terkesan disuarakan oleh lebih dari satu orang dalang. *Antawacana* yang demikian itulah yang sampai saat ini belum tersaingi oleh dalang-dalang lain.

Garap catur Banjaran Bisma antara lain terungkap dalam dialog Bathari Gangga dengan Sentanu yang disajikan melalui *tembang macapat Dhandhanggula*, *laras sléndro pathet nem*. *Tembang* dilantunkan oleh *swarawati* (mewakili tokoh Bathari Gangga), dan pada setiap baris *tembang* selalu disela dengan tanggapan Prabu Sentanu dalam bentuk kalimat bebas, sebagai-mana kutipan berikut.

2 5 6 6 , 6 6 6 1̇ 2̇ 2̇

GANGGA : *Dhuh Si-nu-wun Sang Sen-ta-nu-mur-ti*

SENTANU: *Apa wong ayu? Mara gagé arep darbé atur apa? Jagad iki rumangsaku suwung yèn koncatan si adhi.*

2̇ 2̇ 6 1̇.6 6 6 6 6 6 5.6

GANGGA : *Ka-pa-reng- a nam-pi a-tur ku- la*

SENTANU: *Mara gagé si adhi bakal matur apa? Yèn si adhi ora tumuli ngucap, jagad bakal ketaman grahana surya. Surya bakal kélangan soroté yèn ta si adhi ora ngucap.*

5 6 6 6 6 6 , 651̇ 6.5

GANGGA : *Ing mang-ké ku-la tan mè- ngèng*

SENTANU: *Jagad déwa bathara! Sokur yayi, lamun si adhi wis datan mènèng, tegesé si adhi wis ora suwala awit saka keparengé pun kakang. Mara gagé bacutna, yayi. Kiraku jagad iki ya mung kowé kang bangkit anuju prana anenangi onenging nala. Dhasar wanodya trahing widadari, kedunungan kabudayan kang èdi luhung bisa mamèt prana. Swaramu becik, céngkokmu cukup, ora kakèhan leléwa nanging anuju prana.*

6 i 2 i 6 , i6.56 6

GANGGA : *Le-la-dos kar-sa pra - bu*

SENTANU: *Iya, mapan iku ingkang ndak-entèni. Gelema si adhi tumuli leladi.*

6 6 i65 2 6 1 2.1 , 2 3.532.12.1

GANGGA : *Na-nging mbén-jing ku-la pra- jan- ji*

SENTANU: *Kowé arep janji apa? Adhuh! Aja ndhodhog dhadha, aku dak-rada nyedhak.*

GANGGA : *Sampun caket-caket lenggahipun!*

SENTANU: *Krungu leléwaning céngkokmu rumangsaku jagad ora ana pati, sing ana amung urip tur wong loro, isining jagad mung pun kakang lan si adhi.*

1 1 1. 1 2 2 2

GANGGA : *La-mun ka-gung-an pu-tra*

SENTANU: *Iya. mBésuk anakmu ndak-gegadhang, mbuh lanang mbuh wadon tetepa dadi ratu.*

GANGGA : *Dèrèng rampung kok*

SENTANU: *'Ping pindho lèhmu ndhodhog. Kaé yayi ana candrasa, dhodhogna dhadhané pun kakang.*

1 6 1 1. 12 1.216

GANGGA : *Ka-cem-plung- na ba - nyu*

SENTANU: *Lho, kok ngono yayi? Bacutna!*

23. 3 3 3 3 3 3 3

GANGGA : *Ing ku-la da-dos ru-bé-da*

SENTANU: *Anak kok dadi rubéda ki priyé . . . , hem?*

6 5 3.5321 1. 1 1 1 1 1 2. 3 3

GANGGA : *Yèn pe- pu - tra ka-bu-cal-a ing be-na-wi*

SENTANU: *Kaya ngono mau lair-batin? Upama lair-batin ucapmu, mengku karep kang priyé?*

6 1 2 21 23. 216 1.2.

GANGGA : *Gus- ti a- tur ka- wu - la.*¹⁴⁶

(GANGGA : 'Duh Baginda Sang Sentanumurti.

SENTANU: Bagaimana istriku? Cepat katakan, apa maksudmu? Dunia ini terasa hampa jika tidak ada engkau.

GANGGA : Perkenankan saya ingin bicara.

SENTANU: Cepat katakan, apa yang engkau mau? Jika engkau tidak segera berterus terang, dunia ini akan terjadi gerhana matahari. Matahari akan kehilangan sinarnya jika engkau tidak segera berterus terang.

GANGGA : Sekarang saya tidak akan berpaling.

SENTANU: *Jagad dewa bathara!* Syukur adinda, jika engkau sekarang tidak akan berpaling dari-ku, artinya engkau akan menuruti keinginan-ku. Lanjutkan, dinda. Menurutku, dunia ini hanya engkau yang mampu melegakan hati dan mengusik rasa rinduku. Sungguh pantas engkau seorang putri keturunan bidadari, memiliki kebudayaan yang indah, luhur, dan mempesona. Suaramu bagus, gaya lagumu cukup, tidak terlalu banyak tingkah tetapi mampu mengusik hati.

GANGGA : [saya akan] Menuruti kehendak Paduka.

SENTANU: Ya, memang itu yang saya tunggu. Berkenanlah engkau menuruti keinginanmu.

GANGGA : Tetapi kelak saya berjanji.

SENTANU: Kau akan berjanji apa? Aduh! Jangan menghantam dada, saya akan mendekat.

GANGGA : Jangan dekat-dekat duduk Paduka!

SENTANU: Mendengar gaya lagumu yang genit serasa di dunia ini tidak ada kematian, yang ada hanyalah hidup, itu pun hidup berdua. Di dunia ini hanya ada saya dan engkau.

GANGGA : Jika menurunkan putra.

SENTANU: Ya. Kelak putramu saya harapkan, baik laki-laki ataupun perempuan akan saya nobatkan menjadi raja.

GANGGA : Belum selesai *kok*

¹⁴⁶ Kaset No. 1 side B.

SENTANU: Dua kali engkau menghantam. Itu ada *candrasa*, hantamkan ke dadaku.

GANGGA : Tenggelamkan ke dalam air.

SENTANU: Lho, mengapa begitu 'dinda? Lanjutkan!

GANGGA : Bagiku akan menjadi penghalang.

SENTANU: Anak menjadi penghalang bagaimana . . . ,
hem?

GANGGA : Jika berputra buanglah ke sungai.

SENTANU: Apakah itu lahir-batin? Seandainya demikian, apa maksudmu?

GANGGA : Baginda, demikianlah hatur saya.)

(2) *Banjaran Kunthi*

(a) *Janturan*. *Janturan* dalam lakon *Banjaran Kunthi* hanya terdapat dua jenis, yakni '*janturan adegan*' dan '*janturan peristiwa*'; tidak terdapat '*janturan jejer*'. *Sanggit janturan adegan* di samping tidak menggunakan struktur *janturan* tradisi (pembukaan, deskripsi tentang tempat, deskripsi tentang tokoh, dan deskripsi tentang situasi), juga pendeskripsianannya lebih ditekankan pada aspek kejiwaan tokoh, bukan pada situasi adegan (lihat kutipan hlm. 523–524). Artinya, *janturan-janturan adegan* dalam *Banjaran Kunthi* bersifat kasuistik, tidak dapat digunakan untuk melukiskan adegan yang lain.

Janturan peristiwa dalam *Banjaran Kunthi* digunakan untuk:

(1) mendeskripsi keadaan tokoh; (2) melukiskan perasaan tokoh; dan (3) menyingkat peristiwa lakon. Dari dua belas *janturan peristiwa* hanya terdapat satu *janturan* yang merupakan *sanggit*

Purbo Asmoro, yakni pelukisan tentang persiapan Sangkuni dan Purocana untuk mencelakai Pandhawa, sebagai berikut.

*Dhedhep tidhem prabawaning ratri, sasadara wus manjer kawuryan, parandéné datan katingal èsemé, labet swasana gawat ingkang tuwuh saking pambudidayaning wong cidra, tetungguling kaculikan nenggih Rekyana Patih Harya Sangkuni ya Sang Suman. Pandhawa ingkang wus nuksma ing balé palereman ing Pramanakoti tinarka lamun wus kepati dènira néndra. Dupi wus datan ana sabawaning Pandhawa, risang julig Harya Suman nyasmitani mring Sang Purocana, kinèn angobar Balé Gala-gala. Tanggap ingkang tinuding gati, jumangkah angasta kanang obor murub parandéné datan ana ingkang nguningani.*¹⁴⁷

(Sunyi senyap pada malam itu, [meskipun] bulan berada di tengah angkasa tetapi tidak menampakkan kecerahannya, karena suasana mencekam yang ditimbulkan oleh tipu daya seorang pecundang, tokoh culas yakni Patih Harya Sangkuni atau Sang Suman. Pandhawa yang telah memasuki tempat peristirahatan di Pramana-koti dianggap telah tertidur lelap. Setelah tidak ada tanda-tanda suara Pandhawa, sang pecundang Harya Suman memberi isyarat kepada Sang Purocana, untuk membakar Balé Gala-gala. Perintah itu segera disambutnya dengan membawa obor menyala, anehnya tidak ada orang yang melihatnya.)

Kalimat “*dhedhep tidhem prabawaning ratri, sasadara wus manjer kawuryan*” merupakan teks *cakepan Dhandhanggula* yang pada umumnya disajikan oleh dalang pasca *Pathet Sanga Wantah*, sebagai pencandraan suasana tengah malam yang sunyi-senyap; yang tampak hanyalah bulan dan bintang-bintang bertaburan di angkasa. Adapun teks selengkapnya sebagai berikut.

¹⁴⁷ VCD No. 6.

*Dhedhep tidhem prabawaning ratri,
 Sasadara wus manjer kawuryan,
 Tan kuciwa memanisé,
 Menggep sri natèng dalu,
 Siniwaka sanggya pra dasih,
 Aglar nèng cakrawala,
 Winulat ngelangut,
 Prandéné paksa kèbegan,
 Saking kèhing taranggana kang sumiwi,
 Warata tanpa sela.¹⁴⁸*

(Sunyi senyap suasana malam hari,
 Bulan tampak di tengah angkasa,
 Sinarnya tidak mengecewakan,
 Pantas sekali sang raja malam,
 Dihadap para abdi,
 Berjajar di angkasa,
 Tampak jauh sekali,
 Meski demikian terpaksa penuh sesak,
 Karena banyaknya bintang yang menghadap,
 Merata tanpa jeda.)

Cakepan Dhandhanggula baris pertama dan kedua tersebut dalam *Banjaran Kunthi* digunakan untuk mengawali *janturan* peristiwa yang menggambarkan kesunyian suasana tengah malam di Pesanggrahan Pramanakoti. Setelah dua baris *cakepan Dhandhanggula* itu oleh Purbo Asmoro kemudian dibelokkan ke kalimat lain yang dapat mengarahkan imajinasi pemerhati *pakeliran* ke dalam suasana mencekam: “*parandéné datan katingal èsemé, labet swasana gawat ingkang tuwuh saking pambudidayaning wong cidra, tetungguling kaculikan . . .*” Mentransformasi sebagian teks *tembang* ataupun *sulukan* ke dalam teks *pocapan* pada hakikatnya

¹⁴⁸ Menurut Sri Hastanto, wawancara tanggal 11 Mei 2012 di Tegalasri, Karanganyar, teks *cakepan* tersebut terdapat di dalam *Serat Slisir Marèng Tenggarèng*.

merupakan *sanggit*, karena hal ini memerlukan ketajaman khayalan dan keterampilan dalam menyusun kalimat.

(b) Pocapan. *Sanggit pocapan* dalam lakon *Banjaran Kunthi* berdasarkan fungsinya hanya terdapat satu jenis, yakni ‘*pocapan peristiwa*’, yang berfungsi: (1) untuk mendeskripsi peristiwa *pakeliran*; dan (2) untuk menyingkat cerita. Dari tujuh *pocapan peristiwa* tidak ada satu pun yang menunjukkan *sanggit* Purbo Asmoro. Teks-teks *pocapan* yang digunakan baik isi maupun vokabuler bahasanya merupakan teks klise yang bersifat ‘*terapan*’. Artinya, teks *pocapan* itu telah ada sebelumnya, sehingga dalang tinggal menggunakan dengan menyesuaikan kebutuhan *pakeliran*. Misalnya *pocapan peristiwa* yang melukiskan tindakan Dewi Kunthi ketika akan menyempurnakan arwah Pendeta Drona, sebagai berikut.

*Sedhakep. Éling-éling siswané Begawan Druwasa, ingkang wus mumpuni ing rèh agal lambat, pramana Sang Dèwi Kunthi, jati-jatiné jaran dhukun wus kepanjangan atmaning Pandhita Sokalima Begawan Drona. Hangèsthi mijil pangaribawa ingkang saking anggané sang dèwi, tumpuk ing kuda préwangan. Oncat atmaning Begawan Kumbayana, manjing lokayanti.*¹⁴⁹

(Bersedekap. Sebagai siswa Begawan Druwasa yang telah menguasai ilmu kesempurnaan, Sang Dewi Kunthi mengetahui bahwa sesungguhnya kuda dukun telah kerasukan arwah Pendeta Sokalima Begawan

¹⁴⁹ VCD No. 7.

Drona. Karena permohonannya kepada Yang Mahakuasa sehingga keluar perbawa dari dalam tubuh sang dewi, mengenai kuda dukun. Melesatlah arwah Begawan Kumbayana, menuju alam baka.)

Teks *pocapan* tersebut merupakan kutipan dari teks *pocapan* persemadian tokoh (raja), yang dalam *pakeliran* konvensional disajikan pasca adegan *kedhatonan*, tetapi telah diolah sedemikian rupa oleh Purbo Asmoro disesuaikan dengan keperluan adegan.

Purbo Asmoro dalam menyajikan *janturan* dan *pocapan* dalam konteks *sanggit* sangat memperhatikan pemilihan kata-kata yang digunakan. Adapun dalam konteks *garap* ia mampu menerapkan punctuation ('tanda baca'), mengatur tempo penyuaran, menempatkan jeda antarkalimat, memberikan tekanan penyuaran masing-masing kata dan kalimat, serta mampu menyesuaikan dengan nuansa gending atau rasa *pathet* yang mengiringi. Cara penyajian *janturan* dan *pocapan* Purbo Asmoro cenderung memadukan gaya *catur* berbagai dalang, terutama Nartasabda dan Anom Soeroto, bahkan kadang-kadang meniru gaya *catur* Gandadarman, Timbul Hadiprayitna, dan Hadisugita.

(c) Ginem. *Ginem* dalam lakon *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro terdapat lima jenis, meliputi: *ginem baku*, *ginem isèn-isèn*, *ginem banyol*, *ginem sampiran*, dan *ginem crita pagedhongan*. Purbo Asmoro dalam *ginem baku* mempunyai *sanggit* berbeda dengan kebiasaan yang berlaku di kalangan pedalangan. Pem-

bicaraan sebuah permasalahan tidak dipaparkan terlebih dahulu oleh tokoh tuan rumah, tetapi sebaliknya. Seperti dalam adegan Kerajaan Mandura, *ginem baku* diawali oleh Semar selaku tamu, baru ditanggapi oleh Kunthiboja selaku tuan rumah, sebagai berikut.

SEMAR: *A a a, aéééh. Kula niki nyuwun pangapunten ingkang saageng-agengipun, mbok menawi sowan kula ngganggu dhateng kamardikaning penggalih Paduka Sinuhun.*

KUNTHIBOJA: *Kyai Semar. Negara ingkang tinunggu déning sang pamong agung ya sang pamong linuwih, ya sang jiwa minulya iku klebu becik-beciking negara. Kyai, nadyan ta mung sakgebyaring clèrèt, ngibaraté mung saksiliring mbawang, rawuhmu ana Negara Mandura dadi sunaring pepadhang. Kyai, aja nganggo rasa tidha-tidha 'dohna rasa sanggarunggi, babarna!*

SEMAR: *Nggih. Sinuhun Ngastina ingkang rayi Prabu Abiyasa nampi kintaka sangking Paduka Sinuhun Mandura, bilih Negari Mandura wonten salebeting swasana pepeteng, aaah. Sinuhun paring dhawuh dhateng kula, mboten kétang klungsu kula ndhèrèka udhu pamanggih. Namung kéwala lajeng menapa ingkang ndadosaken ribeting manah Paduka?*

KUNTHIBOJA: *Kyai, mara . . . majua sawetara, tak-tatané atiku, Kyai Badranaya.*¹⁵⁰

(SEMAR: *A a a, aeééh. Saya minta maaf yang sebesar-besarnya, apabila kedatangan saya mengganggu ketenteraman hati Paduka Sinuhun.*

KUNTHIBOJA: *Kiai Semar. Negara yang ditunggu oleh sang pamong agung atau sang pengasuh luhur, atau sang jiwa mulia, itu termasuk negara terbaik di dunia. Kiai, meskipun hanya sekejap, ibarat hanya setebal kulit ari bawang, kehadiranmu di Mandura menjadi sinar penerang. Kiai, jangan ragu-ragu, jauhkan dari rasa segan, katakan!*

¹⁵⁰ VCD No. 2.

SEMAR: Ya. *Sinuhun* Hastina adinda Prabu Abiyasa menerima surat dari Paduka *Sinuhun* Mandura, bahwa Kerajaan Mandura sedang berada dalam suasana susah, *aaah*. *Sinuhun* [Abiyasa] memerintahkan kepada saya, meskipun tidak ada manfaatnya saya diminta memberikan pendapat. Hanya saja, apakah yang menjadi penyebab susah Paduka?

KUNTHIBOJA: Kiai, silakan maju, akan saya renungkan terlebih dahulu, Kiai Badranaya.)

Ginem baku dibuka oleh Semar dengan pertimbangan bahwa Kunthiboja dalam adegan ini sedang susah, sehingga ia tidak mampu membuka wacana pertemuan. Sementara itu kedatangan Semar di Kerajaan Mandura adalah mengemban tugas Prabu Abiyasa guna memberikan sumbang saran kepada Kunthiboja untuk dapat mengurangi kesedihannya.

Pasca dialog tersebut Kunthiboja tidak langsung membeberkan pokok permasalahan yang menimpa dirinya, tetapi masih disisipi *ginem isèn-isèn* yang berisi pesan-pesan moral dan kritik Semar kepada Kunthiboja. Semar menyatakan bahwa manusia hidup hendaknya saling menolong, saling menjaga hubungan baik, dan saling menghormati, karena ketiga hal ini akan menjauhkan perselisihan. Padahal sumber huru-hara dan malapetaka itu tidak lain adalah karena adanya perselisihan, baik perselisihan tentang harta benda, wanita, kepandaian, maupun kekuasaan.

SEMAR: *È è èh, Sinuhun. Pancèn menungsa ingkang tinitah wonten alam padhang menika namung kedunungan raos nem werna. Menungsa menika kedunungan raos nem. Setunggal ngungun, kalih*

getun, tiga keduwung, sekawan [teks dalam rekaman terputus] lan ngrungkebi dhateng nisthanipun, tuwuhé namung badhé getun, lajeng keduwung, amargi remen duraka dhateng badanipun piyambak. Sok seneng duraka menyang awaké dhéwé. Mila yèn empun tetulung dhateng kasangsayaning asanès, menika inggih kedunungan tresna. Remen hanggegulang sesrawungan ingkang saé menika ugi kedunungan raos tresna. Lajeng angaji-aji dhateng sesaming agesang, menika ugi kalebet wewengkoning raos tresna. Mila Sinuhun, jagad menika menawi horeg, negari menika menawi usreg, punjeripun mboten wonten sanès kejawi namung pasulayan prekawis bandha, pasulayan prekawis wanita, pasulayan prekawis kawasisan utawi kepinteran, lan pasulayan prekawis panguwaos. Namung menika. Awit Paduka Naréndra kala wau paring dhawuh, semunipun anggènipun ngembat negari kaya wong nyangga bumi. Kula mboten maiben, awit ratu niku béda kalih wong cilik. Nèk wong cilik wenang ngukur marang kodraté, ning nèk ratu niku tiyang ingkang sampun sinampiran pakaryan ngatur kendho-kencenging prenatal, amis-bacining kawontenan negari menika wonten pundhaking panguwasa. Lha napa ta prekawisipun pasulayan prekawis bandha? Amargi ingkang nami menungsa menika taksih sinung kamélikan dhateng kaéndahaning busana, griya, titihan, lan sanès-sanèsipun. Mila lajeng sami pasulayan. Wondéné pasulayan prekawis wanita, amargi menungsa tasihi ginubel déning keremenan, kasengseman, lan godhaning kasulistyan ingkang sok mbubrahaken dhateng èngetan. Pasulayan prekawis kawawisan, amargi sami rebut leres, leresing kawruh lan leresing pemanggih. Menika sok éyélan. Langkung langkung jaman sakmangké, okèh wong pinter, ning pinteré ora kanggo mangun kautamaning sesama ning 'nggo minteri kancané. Pasulayan prekawis panguwasa menika sampun cetha. Amargi rebut ngajeng, kesurung selak kepéngin dipunajèni. Ya ratua, ya nayakaa, **ya pengareping pradangga menawi perlu. Menika. Ngaten menika menawi panggènan kula sami rebatan. Kantun dhisik-dhisikan anggènipun nyorèk, menika kerumiyanan pundi.**

KUNTHIBOJA: *Mengkono, Kyai?*

SEMAR: *Ha inggih. **Dhisik Sukir napa dhisik Mbah Ganda.***

KUNTHIBOJA: *Kyai Semar iya.*

SEMAR: *Mila menika. Rèhning manungsa menika menawi saged nyirnakaken rubéda wijining pasulayan, yekti badhé lumintir kanugrahanipun, cepak bejanipun, sarta saged manggèn wonten jagading kaluhuran, kawibawan, kamulyan selami-laminipun. Iii . . . kula menika mboten memucal, jer Paduka ingkang ngasta songsong makuthaning negari, nanging . . . rèhning kula ugi gadhah jejibahan, Semar tinandur wonten ing mbumi menika kinèn ngreksa dhateng kaluhuran lan kautamèn.*

KUNTHIBOJA: *Kyai Badranaya mengkono?*¹⁵¹

(SEMAR: *E e eh, Sinuhun.* Memang manusia hidup ini hanya memiliki sifat enam macam. Pertama: sangat heran, kedua: menyesal, ketiga: putus asa, keempat [teks dalam rekaman terputus] dan terlalu berbuat hina, akhirnya hanyalah penyesalan yang didapat, kemudian putus asa, karena durhaka kepada diri sendiri. Suka berbuat durhaka kepada diri sendiri. Oleh karena itu kalau sudah memberikan pertolongan terhadap kesusahan orang lain, itu berarti telah berbuat kasih sayang. Menjalin hubungan baik itu juga wujud kasih sayang. Kemudian menghormati kepada sesama hidup, itu juga termasuk kasih sayang. Oleh karena itu *Sinuhun*, dunia ini kalau terjadi gempa, negara terjadi huru-hara, biang keladinya tidak lain dan tidak bukan hanya karena perselisihan tentang harta benda, perselisihan tentang wanita, perselisihan tentang kecerdikan atau kepandaian, dan perselisihan tentang kekuasaan. Hanya itu. Karena Paduka Raja tadi mengatakan bahwa permasalahan yang Paduka tanggung sebagai raja bagaikan orang menyangga bumi. Saya percaya, karena raja itu berbeda dengan rakyat jelata. Kalau rakyat jelata hanya bisa mengukur sesuai dengan kodratnya, tetapi kalau raja itu [adalah] orang yang telah diberi kepercayaan mengatur keras lunaknya aturan, [sehingga] kondusif tidaknya situasi negara sangat

¹⁵¹ VCD No. 2.

bergantung pada kebijakan penguasa. Lalu apakah permasalahannya sehingga terjadi perselisihan tentang harta benda? Karena yang namanya manusia itu masih memiliki sifat damba terhadap keindahan pakaian, rumah, kendaraan, dan lain-lain, sehingga bersaing untuk bisa mendapatkan. Adapun perselisihan tentang wanita, karena manusia masih memiliki rasa senang, gandrung, dan tergoda oleh kecantikan yang sering merusak iman. Perselisihan masalah kepandaian, karena berebut benar, benarnya ilmu pengetahuan dan benarnya pendapat. Itu kadang-kadang saling berdebat. Terlebih zaman sekarang, banyak orang pandai, tetapi kepandaiannya bukan untuk membangun kehidupan yang lebih baik, melainkan untuk mengakali orang lain. Perselisihan tentang kekuasaan itu sudah jelas, karena berebut muka, ingin segera dihormati. Baik raja, pejabat negara, **bahkan kalau perlu pengrawit. Itu. Demikian itu kalau di tempat saya saling berebut. Tinggal siapa yang lebih dahulu mencoret.**

KUNTHIBOJA: Begitu, Kiai?

SEMAR: *Ha ya. Lebih dulu Sukir apa Mbah Ganda.*

KUNTHIBOJA: Kiai Semar, ya.

SEMAR: Maka dari itu. Manusia sedapat mungkin mampu menghilangkan penghalang yang dapat menimbulkan perselisihan, sehingga akan mengalir anugerahnya, mendapatkan kebahagiaan, serta dapat berada di alam keluhuran, kewibawaan, [dan] kemuliaan selama-lamanya. *Iii . . .* saya ini tidak meggurui, karena bagaimanapun Paduka adalah seorang raja, tetapi . . . karena saya mempunyai tugas, Semar berada di dunia ini supaya menjaga keluhuran dan kebaikan.

KUNTHIBOJA: Kiai Badranaya begitu?)

Purbo Asmoro di dalam menyajikan *ginem isèn-isèn* sering disisipi *ginem banyol* (perhatikan kalimat yang dicetak tebal pada kutipan tersebut). Hal itu bertujuan agar suasana *pakeliran* tidak terkesan ‘tegang’ yang berakibat menjemukan.¹⁵² Bahkan *ginem*

¹⁵² Purbo Asmoro, wawancara tanggal 27 September 2010.

banyol oleh Purbo Asmoro tidak hanya disampaikan melalui tokoh *panakawan* sebagaimana kutipan di atas, tetapi juga oleh tokoh serius seperti Pandhu dan Madrim dalam *candhakan* Kerajaan Mandura (lihat kutipan hlm. 548–550). *Ginem banyol* Pandhu dan Madrim pada kutipan di muka dapat dikategorikan sebagai *banyol gawan lakon*, yakni dialog humor yang ada kaitannya dengan permasalahan tokoh di dalam cerita atau *lakon*. Hal itu berbeda dengan *ginem banyol* Bagong dengan *pesindhèn* Mentir dalam *candhakan gara-gara* (lihat kutipan hlm. 551–553), dapat disebut sebagai *banyol medal saking kelir*, yakni dialog humor yang terlepas dari permasalahan tokoh di dalam sebuah cerita atau *lakon*.

Purbo Asmoro di dalam melakukan pentas pedalangan menyadari bahwa *pakeliran* yang dipentaskan berada dalam konteks tertentu, yang oleh Umar Kayam disebut sebagai ‘*pakeliran* dalam rangka’. Oleh karena itu, pasti terselip *ginem sampiran* yang dikaitkan dengan keperluan pertunjukan. Seperti dalam *Banjaran Kunthi* yang disajikan untuk keperluan memperingati seribu hari meninggalnya Suharni Sabdawati, pada akhir *lakon* terdapat dialog Semar yang mengajak tuan-tuannya untuk memanjatkan doa ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa bagi arwah Nyi Suharni Sabdawati untuk menuju ke surgaloka.

SEMAR: *Hiih, sampun kondur dhateng kaswargan saèstu sang mustikaning jagad Dèwi Kunthi. Hiih, 'ndara kula 'Dèn. Kula namung saged ndhèrèkaken rahayu, mangga sami nguncupaken asta konjuk wonten ngarsaning Bathara Luhung, mugi-mugi konduripun sang musthikaning rat Ratu Jimat Dèwi Kunthi anuntuna dhateng pepundhèn ingkang sampun sumaré, nenggih Nyi Suharni Sabdawati, tansah gegandhèng asta, mapan wonten ing kaswargan tundha sanga ngantos ing selami-laminipun.*¹⁵³

(SEMAR: *Hiih, telah pulang ke surga sang putri terbaik Dewi Kunthi. Hiih, tuan-tuan saya, Raden. Saya hanya bisa memberikan ucapan selamat. Mari kita panjatkan doa ke hadirat Sang Maha Agung, mudah-mudahan kepulangan sang putri terbaik Ratu Jimat Dewi Kunthi dapat menuntun yang saya hormati almarhumah Nyi Suharni Sabdawati, bersama-sama menuju surga tingkat sembilan sampai selama-lamanya.*)

Purbo Asmoro dalam *lakon Banjaran Kunthi* juga menyajikan *ginem* dalam bentuk *crita pagedhongan*, seperti yang diucapkan oleh Semar kepada anak-anaknya dalam *candhakan gara-gara* (lihat kutipan hlm. 553–555). *Sanggit* ini tidak pernah disajikan oleh Nartasabda, Anom Soeroto, dan Manteb Soedharsono.

Penyajian dialog tokoh-tokoh wayang dalam *pakeliran* Purbo Asmoro mampu menyentuh rasa hayatan (Jawa: *semu*). Pengertian 'dialog yang *semu*' agak berbeda dengan pengertian 'dialog yang *wijang*' seperti yang terjadi dalam kasus *pakeliran* Nartasabda di muka. *Semu* adalah suatu penyajian dialog yang tidak dibuat-

¹⁵³ VCD No. 7.

buat tetapi menyentuh ‘perasaan yang sangat dalam’ dan kadang-kadang mengandung kesan ‘lucu’ atau menggelikan. *Semu* ini merupakan bawaan seseorang sejak lahir (Jawa: *gawan bayi*), yang sulit dipelajari dan ditiru oleh orang lain. Adapun *wijang* adalah suatu penyajian dialog yang mampu memilahkan suara satu dengan yang lain secara tegas, seakan-akan disuarakan lebih dari satu orang. *Wijang* pada dasarnya dapat dipelajari, sehingga dapat dilakukan oleh siapa pun karena keterlatihan, kebiasaan, dan seringnya melakukan.

Catur Purbo Asmoro, baik *janturan* maupun *ginem*, dalam *Banjaran Kunthi* tidak ada yang digarap dalam bentuk *tembang macapat* ataupun *cakepan* gending. Hal itu sekali lagi karena kerabat kerja yang mengiringi bukan *pengrawit gawan*; dan pertunjukan tersebut tidak dipersiapkan melalui latihan bersama dengan para *pengrawit*, *wiraswara*, dan *swarawati*.

Berbeda dengan *pakeliran* Purbo Asmoro dalam *lakon Banjaran Dasamuka* yang pertunjukannya didukung oleh kerabat kerja Sanggar Mayangkara. Dalam *candhakan Alengka*, Sukesu setelah menerima ajaran *Sastrajendra Hayuningrat Pangruwating Diyu* dari Begawan Wisrawa, kemudian secara tiba-tiba memeluk pinggang Wisrawa, diiringi *Sampak*, *laras sléndro pathet sanga*, kemudian beralih menjadi *Ayak-ayak*, *laras sléndro pathet sanga*.

Wisrawa berusaha menghindar, tetapi Sukeşi tetap memeluknya sambil berkata bahwa ia ingin diperistri oleh Wisrawa. Pernyataan Sukeşi ditimpali *Palaran Maskumambang*, *laras pélog pathet nem*, yang disajikan oleh *swarawati*, sebagai berikut.¹⁵⁴

5 6 i i i i i i 2 3 i.2i 65

Dhuh Sang Wi-ku te-ka da-tan a-nu- rut - i,

i 23 3 3 32 i.2

mring pa-min-ta-ning-wang,

6 5 5 5 6 i.2 6.5.3 2.1

ke-pa-reng-a nja- tu - kra - mi

1 2 3 1 2 3 32 35

Su-kè-si sam-pun pra-se-tya.

(Duh Sang Resi mengapa tidak mau menuruti,
Terhadap permintaanku,
Berkenanlah untuk memperistri,
Sukeşi telah bersumpah.)

Hal serupa juga terjadi pada saat Dasamuka membaca surat Danapati yang diserahkan melalui Gohmuka. Kalimat surat diungkapkan melalui *Palaran Sinom*, *laras sléndro pathet nem*, yang disajikan oleh *wiraswara*, sebagai berikut.¹⁵⁵

¹⁵⁴ Purbo Asmoro, *Banjaran Dasamuka*, VCD No. 1.

¹⁵⁵ *Banjaran Dasamuka*, VCD No. 2.

2̇ 2̇ 2̇ 2̇ i̇ i̇ i̇ i̇

Ya-yi Pra-bu Da-sa-mu-ka

i̇ i̇ i̇ i̇ 6̇ 6̇i̇ 56̇ 53̇

pun ka-kang Sri Da- na- pa - ti

i̇ i̇ i̇ i̇ 6̇ 6̇i̇ 5̇ i̇.65̇

sun pe-pé-ling ma-rang si- ra,

5̇ 5̇ 56̇ 321.235̇ 2̇ 3̇ 3.53̇ 2.1̇

kan-dheg-a nggon - mu nu- rut - i,

i̇ i̇ i̇ 2̇ 3̇ i̇2̇ i̇.6̇

kur-da-ning ma-nah i - blis,

3̇ 3̇ 3̇ 3̇ 3̇5̇3̇ 3̇ 2̇i̇6̇ 3.2̇

ne-dya nge-lun ja - gad a - gung (ditimpali *Sampak,*
laras sléndro pathet nem)

(Adinda Prabu Dasamuka,
Saya kakanda Sri Danapati,
Mengingatkan kepadamu,
Hentikanlah keinginanmu [yang selalu] menuruti
Kemauan hati iblis
Hendak menguasai alam semesta.)

b. Sanggit dan garap sabet

(1) *Banjaran Bisma*

Sanggit dan *garap sabet* pada *lakon Banjaran Bisma* sajian Nartasabda tidak dapat dikemukakan dan dianalisis dalam penelitian ini, karena—sekali lagi—objek kajiannya bersifat auditif. Meskipun demikian, hal-hal yang berkaitan dengan tindakan tokoh-tokoh di dalam *pakeliran* tetap dapat dipahami, karena

semua peristiwa *pakelirannya* disajikan dengan baik melalui *catur* terutama *janturan* dan *pocapan*, bahkan *ginem* wayang.

Nartasabda merupakan seorang dalang yang menguasai konsep retorika dengan baik. Ia di samping mampu menciptakan ‘khayalan’ berbagai peristiwa *pakeliran*, juga mampu ‘mengatur’ ide tersebut ke dalam beberapa unsur ekspresi *pakeliran* yang dapat didengar dan dirasakan oleh pemerhatinya. Nartasabda melalui *catur* dengan ‘gaya’ dan ‘penyajianya’ yang khas serta didukung oleh sajian gending, *dhodhogan*, dan *keprakan*, mampu menimbulkan imajinasi pada pendengar rekaman auditifnya seolah-olah Nartasabda terampil menyajikan *sabet*.

(2) *Banjaran Kunthi*

Sabet Purbo Asmoro meskipun dari sisi keterampilan dan ekspresivitas berada di bawah kemampuan *sabet* Manteb Soedharsono, tetapi dalam hal ‘*sabet tematik*’ ia memiliki variasi lebih banyak daripada Manteb. Hal itu karena ia sejak berusia 20 tahun (pada saat berstatus mahasiswa Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta) sampai sekarang (telah berstatus dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta) selalu menggeluti ‘*pakeliran padat*’, tempat kemunculan dan berkembangnya vokabuler ‘*sabet tematik*’.¹⁵⁶ Adapun vokabuler ‘*sabet representatif*’ yang dikuasai

¹⁵⁶ ‘*Sabet tematik*’ dimunculkan pertama kali oleh Bambang Suwarno pada sekitar tahun 1976 di bawah arahan S.D. Humardani.

tidak jauh berbeda dengan vokabuler ‘*sabet* representatif’ Manteb Soedharsono.

Sanggit dan *garap sabet* Purbo Asmoro dalam *lakon Banjaran Kunthi* tampak pada beberapa ‘*sabet tematik*’ yang ditampilkan dalam *pakeliran*. Misalnya untuk menggambarkan kesedihan Kunthiboja dalam adegan Kerajaan Mandura, disajikan *sabet* dengan urutan sebagai berikut.

1. Kedua *kayon* yang tertancap di tengah *kelir* dicabut, ditarik ke bawah, kemudian dihempaskan ke kanan dan ke kiri, masing-masing *tanceb* di gawang kanan dan kiri; *kayon* kanan condong ke kanan, *kayon* kiri condong ke kiri.
2. Kunthiboja tampil dari kanan, bagian bawah ditutup oleh *kayon* yang lain condong ke kanan. Kunthiboja membalik menghadap ke kanan, berhenti sesaat, kemudian membalik menghadap ke kiri. Kunthiboja berjalan pelan-pelan ke kiri, *dientas*.
3. Kunthiboja tampil dari kanan, kemudian *tanceb* di tengah gawang pada *gedebog* atas, tangan depan disampirkan di atas pundak belakang.

Sanggit dan *garap sabet* tematik yang lain misalnya untuk menggambarkan kesedihan Kunthi pada saat mengandung bayi Karna, disajikan dengan urutan sebagai berikut.

1. Kunthi tampil dari kanan, bagian dada ke bawah ditutup dengan *kayon hakekat* berukuran kecil, kemudian *tanceb* di gawang kanan menghadap ke kiri.
2. *Kayon hakekat tanceb* condong ke kanan di *gedebog* bawah menutup Kunthi dari bagian dada sampai telapak kaki.

Sanggit sabet Purbo Asmoro juga terdapat dalam peperangan Madrim melawan Gendara. Madrim yang bukan termasuk tokoh prajurit wanita seperti Srikandhi dan Larasati, terpaksa berperang karena ingin melindungi diri sendiri dan kakak ipar perempuannya (Pujawati) dari upaya pemerkosaan Gendara. Meskipun demikian, di dalam peperangan Madrim cenderung banyak menghindar. Ia hanya dua kali memukul muka Gendara, dan setelah itu ia segera menghindar kemudian melarikan diri. Deskripsi *sabet* selengkapnya sebagai berikut.

1. Gendara berusaha menubruk Madrim tetapi dapat dihindari, kemudian Madrim menghantam muka Gendara sehingga Gendara terpelanting ke kiri.
2. Madrim memeluk Pujawati dan mengajaknya untuk melarikan diri ke kanan, *dientas*.
3. Gendara terpelanting dari arah kanan ke gawang kiri, bangun, kemudian berjalan ke kanan, *dientas*.

4. Gendara tampil dari kiri berpapasan dengan Madrim. Gendara menubruk Madrim tetapi dihindari, *dientas* ke kanan.
5. Madrim mundur dari arah kiri. Gendara berusaha menubruk Madrim, baik dari depan maupun belakang, tetapi selalu dihindari. Madrim *dientas* ke kanan; Gendara mengejarnya ke kanan, *dientas*.
6. Madrim mundur dari arah kiri. Gendara berusaha menubruk Madrim, tetapi dihindari; gending *seseg*, Madrim menghantam muka Gendara kemudian lari ke kanan, *dientas*. Gendara terpelanting ke kiri, bangun, kemudian mengejar Madrim ke kanan, *dientas*.

Sabet mempunyai peran yang sangat penting untuk menerjemahkan *sanggit lakon* ke dalam bahasa gerak yang dapat diamati oleh penonton. Oleh karena itu, gerak-gerik tokoh-tokoh wayang yang diungkapkan dalam *pakeliran* tidak sekedar bersifat cekatan, akrobatik, dan atraktif, tetapi yang terpenting adalah gerak-gerik yang bermakna. *Sabet* untuk *lakon banjaran* tidak diperlukan banyak vokabuler tetapi mampu mengekspresikan maksud suatu gerak dan suasana batin tokoh wayang. Hal inilah yang disebut dengan konsep *renggep*, yakni sebuah *sabet* yang

bersifat simpel, tidak bertele-tele (Jawa: *wos*) tetapi mampu 'berbicara'.¹⁵⁷

Garap sabet tidak hanya berkaitan dengan aspek gerak wayang, tetapi juga efek bayangan wayang di *kelir*. Jauh dekatnya figur wayang dengan *kelir* dan lampu panggung bukan semata-mata karena pertimbangan estetis, melainkan juga karena pertimbangan makna *sabet*. Misalnya untuk menggambarkan Kunthi *muksa*, tokoh Kunthi yang ditutup dua figur 'kayon api' berposisi silang didekatkan pada lampu panggung (lihat Gambar 34) agar efek bayangannya lebih besar daripada bayangan tokoh-tokoh lain. Efek bayangan yang diperbesar itu dimaksudkan untuk memberi porsi 'lebih' pada tokoh Kunthi yang sedang *muksa*, bukan pada tokoh-tokoh yang lain.

Garap sabet mempunyai ikatan dengan gending, *sulukan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*. Pada satu sisi, bentuk dan irama *sabet* dapat mempengaruhi sajian gending, misalnya:

- a) mengubah bentuk gending: dari gending berbentuk *sampak* menjadi *ayak-ayak*, dari gending berbentuk *srepeg* menjadi bentuk *sampak*, dan sebagainya;

¹⁵⁷ Gendhon (S.D.) Humardani, *Gendhon Humardani: Pemikiran dan Kritisnya*, Ed. Rustopo (Surakarta: STSI Press, 1991), 133.

- b) mengubah irama gending: dari irama biasa (Jawa: *wirama lancar*) ke irama cepat (Jawa: *wirama seseg*), atau dari irama cepat ke irama lambat (Jawa: *wirama tamban*).

Pada sisi lain, bentuk dan irama *sabet* dapat dipengaruhi oleh sajian gending. *Garap sabet* yang mempunyai hubungan dengan *sulukan* misalnya *sabet* tokoh wayang untuk mengungkapkan perasaan *lega* (puas) diiringi *sulukan* jenis *pathetan jugag*; *sabet* tokoh wayang untuk mengungkapkan terkejut atau marah diiringi *sulukan* jenis *ada-ada*. *Garap sabet* yang mempunyai hubungan dengan *dhodhogan* dan *keprakan* misalnya *sabet capeng* yang disertai dengan *dhodhogan*, atau *sabet perangan* yang disertai dengan *keprakan*.

c. Garap gending

Gending mempunyai peran yang sangat penting untuk menghidupkan *sanggit lakon* wayang. Ada tiga fungsi pokok gending di dalam *garap pakeliran*: melatari setiap adegan, mengiringi tampilnya tokoh-tokoh wayang, dan mendukung suasana tertentu yang dibutuhkan dalam *pakeliran*.

(1) Banjaran Bisma

Gending *pakeliran* untuk *lakon Banjaran Bisma* karya Narta-sabda terdapat dua kategori, yakni 'gending adegan' dan 'gending

perangan'. Gending-gending adegan *Banjaran Bisma* meskipun ada yang menggunakan gending *klenengan*, seperti *Manik Maninten*, *gendhing kethuk loro kerep*, *laras pélog pathet lima*, yang digunakan untuk mengiringi adegan *Kedhaton Hastina*, atau *Kinanthi Jurudemung*, *ingdah*, *laras sléndro pathet manyura*, yang digunakan untuk mengiringi adegan arena pemilihan Kerajaan Wiratha, tetapi mempunyai 'karakter' berbeda dengan gending *klenengan*. Perbedaan itu terletak pada pola *tabuhan*, irama, dan volume yang disesuaikan dengan standar *garap* gending *pakeliran*. Ketidaklaziman penggunaan repertoar gending bukan lagi menjadi persoalan, karena yang diperlukan di dalam *pakeliran* bukan nama repertoar gending, melainkan relevansi *rasa* gending dengan suasana adegan.

Kesan *mat-matan* yang terjadi pada beberapa repertoar gending adegan memang sengaja dilakukan oleh Nartasabda, karena dua pertimbangan. Pertama, sajian *pakelirannya* bukan bersifat audio-visual, melainkan lebih mementingkan aspek auditif, sehingga diperlukan pula sajian gending yang dapat dinikmati oleh indera pendengar. Kedua, sebagai ajang 'unjuk karya', karena bagaimanapun gending-gending yang disajikan melalui *pakelirannya* itu—seperti: *Kinanthi Jurudemung*, *laras sléndro pathet manyura*; *Subakastawa*, *ketawang*, *laras pélog*

pathet nem; dan *Gonjang-ganjing*, *ladrang*, *laras sléndro pathet sanga*—telah diaranser kembali oleh Nartasabda.

(2) *Banjaran Kunthi*

Gending-gending *pakeliran Banjaran Kunthi* meskipun sejak awal sampai dengan akhir *lakon* hanya berbentuk *ayak-ayak*, *srepeg*, *sampak*, *jineman*, *ketawang*, dan *ladrang* yang bergaya Surakarta, tetapi dengan kemampuan pedalangannya gending-gending tersebut mampu mendukung suasana dramatik *pakeliran*. Karena yang dibutuhkan dalam *pakeliran* bukan *ageng alitnya* gending, variasi gaya karawitan, atau tingkat kerumitan *tabuhan*, melainkan relevansinya dengan suasana yang diperlukan di dalam *pakeliran*. Terlebih untuk *garap lakon banjaran*, pusat *garapan* sepenuhnya berada pada unsur-unsur ekspresi pokok *pakeliran*, yakni *catur* dan *sabet*; sedangkan gending berfungsi melatari peristiwa *pakeliran*, memperkuat suasana *pakeliran*, dan mendukung suasana batin tokoh wayang yang tampil dalam *pakeliran*.

d. *Sanggit dan garap sulukan*

(1) *Banjaran Bisma*

Sulukan dalam *pakeliran lakon Banjaran Bisma* mempunyai gaya penyajian yang sangat lengkap, meliputi: *sulukan pakeliran purwa* gaya Surakarta, *sulukan pakeliran purwa* gaya Yogyakarta,

dan *sulukan pakeliran gedhog*. Berdasarkan korelasi antara *cakepan* dan lagunya, Nartasabda kurang memperhatikan variasi *cakepan sulukan*. Terbukti dalam tiga kali penyajian *Pathet Nem Jugag*, ia hanya digunakan satu macam *cakepan*: “*Hanjrah ingkang puspita ‘rum, kasilir ing samirana mrik . . .*”; dalam tujuh kali penyajian *Ada-ada Greget-saut*, sebanyak tiga kali digunakan *cakepan*: “*Krodha muntap lir kinetap, duka yayah sinipi . . .*” Nartasabda dalam *pakeliran lakon Banjaran Bisma* juga tidak menampilkan *sanggit* dan *garap sulukan*.

(2) Banjaran Kunthi

Repertoar *sulukan* Purbo Asmoro dalam *lakon Banjaran Kunthi* cenderung kurang variatif; tidak seperti penyajian *lakon-lakon* lain yang didukung oleh kerabat kerjanya (Sanggar Mayangkara). Sebagaimana telah disampaikan di muka, bahwa repertoar gending yang digunakan dalam *lakon Banjaran Kunthi* hanya sebatas gending-gending gaya Surakarta. Sementara itu tampilnya berbagai ragam gaya *sulukan* (gaya Surakarta, Yogyakarta atau Mataraman, Kebumènan, Banyumasan, dan sebagainya) tidak dapat lepas dari repertoar gending *pakeliran*, karena nuansa *sulukan* harus sewarna dengan gending yang digunakan dalam *pakeliran*. Oleh karena itu, keterbatasan gaya gending *pakeliran* sangat berpengaruh terhadap penyajian gaya *sulukan*. Purbo

Asmoro dalam *pakeliran lakon Banjaran Kunthi* juga tidak menyajikan *sanggit* dan *garap sulukan*.

Sulukan dapat dikategorikan sebagai *sanggit* dan *garap* apabila disajikan berbeda dengan kebiasaan yang berlaku dalam tradisi pedalangan. Misalnya dalam adegan digambarkan dua peristiwa secara bergantian. Pada satu sisi digambarkan percintaan Niwatakawaca dengan Bathari Supraba, sedangkan pada sisi lain digambarkan Arjuna sedang membidikkan panah *pasupati* ke arah mulut Niwatakawaca. Adegan Niwatakawaca bermesraan dengan Supraba diiringi *Sendhon Kloloran*, laras *sléndro pathet manyura*, yang dilantunkan oleh *swarawati*; sedangkan adegan Arjuna membidikkan panah diiringi *Ada-ada Salyarini*, laras *sléndro pathet manyura*, yang dilantunkan oleh *wiraswara* secara bersama-sama (*koor*). Dua *sulukan* yang disajikan berselang-seling tersebut difungsikan untuk mendukung dua macam suasana dalam satu peristiwa; suasana romantis pada adegan Niwatakawaca dengan Supraba (*Sendhon Kloloran*) dan suasana tegang pada saat Arjuna membidikkan panah (*Ada-ada Salyarini*).

2. Penggarapan Alur Dramatik *Pakeliran*

Alur atau plot dalam dunia sastra diartikan sebagai rangkaian peristiwa yang direka dan dijalani dengan seksama, yang meng-

gerakkan jalan cerita melalui perumitan (penggawatan atau komplikasi) ke arah klimaks dan selesaian.¹⁵⁸ Dalam dunia teater, alur adalah rangkaian peristiwa yang dijaln berdasarkan hukum sebab-akibat, dan merupakan pola perkaitan peristiwa yang menggerakkan jalannya cerita ke arah pertikaian dan penyelesaian.¹⁵⁹ Alur dalam peristiwa teater tidak hanya bersifat verbal (diucapkan secara lisan melalui percakapan), tetapi juga bersifat gerak fisik. Antara gerak tokoh dan karakterisasi saling mendukung, saling mengisi, dan saling melengkapi.¹⁶⁰

Menurut Gustave Freytag, struktur yang membentuk alur dramatik terdiri dari: pengenalan (*exposition*), peristiwa mulai bergerak (*rising action*), perumitan atau komplikasi (*complication*), saat yang menentukan atau klimaks (*climax*), peristiwa mulai mereda (*falling action*), penyelesaian (*resolution*), dan kesimpulan (*conclusion*). Alur dramatik tersebut membentuk sebuah piramid, sehingga disebut '*Freytag's Pyramid*' atau 'Piramid Freytag' atau Struktur Piramidal Gustave Freytag.¹⁶¹ Alur dramatik ini digambarkan sebagai berikut.

¹⁵⁸ Panuti Sudjiman (ed.), *Kamus Istilah Sastra* (Jakarta: PT. Gramedia, 1984), 4.

¹⁵⁹ Riris K. Sarumpaet, *Istilah Drama dan Teater* (Jakarta: Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra Universitas Indonesia, 1977), 14–15.

¹⁶⁰ Lihat M.H. Abrams, *A Glossary of Literary Terms* (New York: Holt, Rinehard and Winston, Inc., 1971), 127–131.

¹⁶¹ John E. Dietrich, *Play Direction* (New York: Prentice-Hall, Inc., 1955), 29–30.

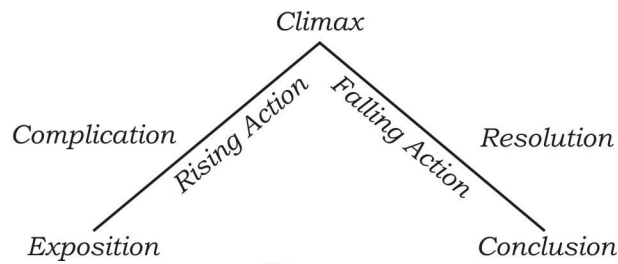


Diagram 17. 'Freytag's Pyramid' atau 'Piramid Freytag' atau Struktur Piramidal Gustave Freytag.¹⁶²

Alur dramatik *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta mempunyai ciri yang berbeda dengan alur dramatik teater modern (Barat). Alur dramatik dalam *pakeliran* tidak hanya terbentuk oleh struktur *lakon*, tetapi juga tekstur *lakon* yang meliputi: *catur*, *sabet*, *gending*, *sulukan*, *dhodhogan*, dan *keprakan*. Bahkan pertautan *garap* antarunsur ekspresi itulah yang dapat membentuk pola sebuah alur dramatik *lakon*. Dengan mengacu struktur piramidal Freytag, alur dramatik *pakeliran* gaya Surakarta, baik *lakon* bentuk episode maupun *lakon* bentuk *banjaran* dapat dikemukakan sebagai berikut.

a. *Lakon* bentuk episode

1. *Pathet nem*.

Pada babak ini terdapat dua adegan, yakni *jejer* dan adegan *sabrang*. Masing-masing adegan mempunyai alur dramatik tersendiri.

¹⁶² Dietrich, 1955, 30.

- a. *Jejer*, ditandai oleh gending yang bersifat agung atau khidmat (jenis *kethuk loro* dengan *suwuk tamban*), *sulukan* yang bersahaja (jenis *pathetan*), *catur* bersifat arkais, dan *sabet* yang belum banyak menampilkan gerak. Dalam adegan ini diperkenalkan sebuah permasalahan *lakon* (*exposition*), dan pengenalan masalah tersebut terulang pada adegan kedua yakni *kedhatonan*. Permasalahan itu secara perlahan mulai bergerak, yakni adanya tindakan untuk melakukan sesuatu (*rising action*), yang diwujudkan dalam adegan berikutnya yang disebut *paséban jawi*, yang dilanjutkan *budhalan*. Pada tahap ini ditandai oleh nuansa gending yang terasa *greget* (jenis *kethuk loro* atau *ladrang* dengan *suwuk gropak*), *sulukan* bernuansa *greget* (jenis *ada-ada*), *catur* cenderung tegas, dan *sabet* mulai menunjukkan aksi-aksi teatrikalnya (berupa *kiprahan* dan *jaranan*). Selanjutnya permasalahan semakin merumit (*complication*), yang ditandai dengan adanya peperangan yang disebut *prang ampyak*, dengan nuansa gending semakin *greget* (jenis *srepeg*). Pasca *prang ampyak*, peristiwa mereda (*falling action*), yang ditandai oleh *sulukan* yang bernuansa santai (*Pathet Kedhu*).

- b. Adegan *sabrang*, ditandai oleh gending yang bersifat tegas (jenis *kethuk loro* atau *ladrang* dengan *suwuk gropak*), *sulukan* bernuansa *greget* (jenis *ada-ada*), *catur* dan *sabet* bersifat tegas. Pada adegan ini diperkenalkan tokoh baru dengan permasalahan baru (*exposition*). Permasalahan itu secara perlahan mulai bergerak, yakni adanya tindakan untuk melakukan sesuatu (*rising action*), yang diwujudkan dalam adegan berikutnya yang disebut *paséban jawi sabrang*, yang dilanjutkan *budhalan*. Selanjutnya permasalahan semakin rumit (*complication*), yang ditandai dengan adanya perselisihan antara pihak *jejer* dan pihak *sabrang* dalam bentuk peperangan yang disebut *prang gagal*, dengan gending bernuansa *greget* (jenis *srepeg* dan *sampak*). Pasca *prang gagal* peristiwa mereda (*falling action*), masing-masing pihak berupaya mencari jalan lain, ditutup dengan *sulukan* bernuansa santai (*Pathet Lindur*).

2. *Pathet sanga*.

Pada babak ini terdapat dua adegan, yakni adegan *sanga sepisan* dan adegan *sintrèn*.

- a. Adegan *sanga sepisan*, yang diawali dengan *sulukan Pathet Sanga Wantah*. Adegan ini ditandai oleh gending yang bersifat khidmat (jenis *kethuk loro* dengan *suwuk tamban*),

sulukan yang bersahaja (jenis *pathetan*), *catur* yang bersifat santai tetapi berisi, dan *sabet* yang tenang. Dalam adegan ini terdapat permasalahan baru (*exposition*) sekaligus kemungkinan solusinya (*solution*). Pada saat tokoh mulai bertindak untuk melakukan sesuatu (*rising action*) tiba-tiba menghadapi tantangan (*complication*) yang ditandai dengan adanya peperangan yang disebut *prang kembang*, dengan gending bernuansa *greget* (jenis *srepeg* dan *sampak tanggung*). Pasca *prang kembang*, peristiwa mereda (*falling action*), yang ditandai oleh *sulukan* yang bersahaja dan cenderung santai (*Pathet Jingking* atau *Sendhon Bimanyu*).

- b. Adegan *sintrèn*, ditandai oleh gending yang kadang-kadang bernuansa susah (jenis *ladrang* dengan *suwuk tamban*), *sulukan* yang bernuansa susah (jenis *sendhon*), *catur* dan *sabet* bersifat bebas. Dalam adegan ini terdapat permasalahan baru (*exposition*) sekaligus kemungkinan solusinya (*solution*). Pada saat tokoh mulai bertindak untuk melakukan sesuatu (*rising action*) tiba-tiba menghadapi tantangan (*complication*) yang ditandai dengan adanya peperangan yang disebut *prang sintrèn* atau *prang sampak tanggung*, dengan gending bernuansa *greget* (jenis

sampak tanggung). Pasca *prang sintrèn*, peristiwa mengambang tanpa penyelesaian.

3. *Pathet manyura*.

Pada babak ini terdapat dua adegan, yakni adegan *manyura sepisan* dan adegan *manyura pindho*.

- a. Adegan *manyura sepisan*, yang diawali dengan *sulukan Pathet Manyura Wantah*. Adegan ini ditandai oleh gending yang bernuansa khidmat (jenis *kethuk loro* dengan *suwuk tamban*), *sulukan* yang bersahaja (jenis *pathetan*), *catur* yang bersifat santai tetapi berisi, dan *sabet* yang tenang. Dalam adegan ini tokoh menemukan solusinya (*solution*). Pada saat tokoh mulai bertindak untuk melakukan sesuatu (*rising action*) tiba-tiba menghadapi tantangan (*complication*) yang ditandai dengan adanya peperangan yang disebut *prang manyura*, dengan gending bernuansa *greget* (jenis *srepeg* dan *sampak*).
- b. Adegan *manyura pindho*, dengan gending cenderung bernuansa *greget* (jenis *lancaran* atau *srepeg*). Tokoh yang tampil dalam adegan ini berusaha ikut memerangi tokoh utama, tetapi ia akhirnya mati di tangan tokoh utama, yang ditandai dengan *prang brubuh* (*climax*), dengan gending bernuansa *greget* (jenis *sampak*). Pasca *prang*

brubuh dilanjutkan adegan penutup, sebagai pertanda selesainya semua permasalahan *lakon* (*resolution*). Pada akhir *pakeliran* sering disajikan tarian *golèk*, sebagai isyarat kepada penonton untuk menyimpulkan sebuah peristiwa *lakon* (*conclusion*), yang kemudian diakhiri dengan *tanceb kayon*.

Struktur dramatik *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta tersebut dapat digambarkan dengan grafik lakuan sebagai berikut.

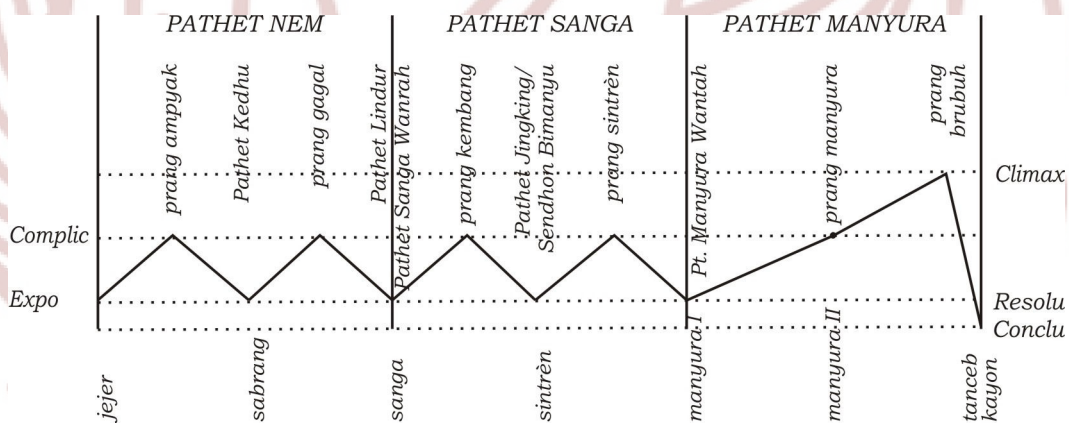


Diagram 18. Alur dramatik *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta dalam *lakon* bentuk episode. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Struktur dramatik pada Diagram 18 tersebut sangat berbeda dengan struktur piramidal Freytag (Diagram 17) di muka. Pada struktur piramidal Freytag, tahap pengenalan (*exposition*) mempunyai kesejajaran dengan tahap kesimpulan (*conclusion*), dan tahap perumitan (*complication*) mempunyai kesejajaran dengan

tahap penyelesaian (*resolution*). Hal tersebut sangat tidak masuk akal, karena bagaimanapun tahap penyelesaian (*resolution*) pasti lebih rendah daripada tahap perumitan (*complication*), sedangkan tahap kesimpulan (*conclusion*) pasti lebih rendah daripada tahap pengenalan (*exposition*). Oleh karena itu pada Diagram 18 diadakan perubahan: tahap pengenalan (*exposition*) mempunyai kesejajaran dengan tahap penyelesaian (*resolution*), sedangkan tahap kesimpulan (*conclusion*) berada di bawah tahap pengenalan (*exposition*).

b. Lakon bentuk banjaran

(1) Banjaran Bisma

Pakeliran lakon Banjaran Bisma mempunyai pembagian *pathet* yang sama dengan *pakeliran* tradisi gaya Surakarta yang menyajikan *lakon* bentuk episode, yakni *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*.

1. Pathet nem.

Pada babak ini terdapat dua adegan, yakni *jejer* Kerajaan Hastina dan adegan arena pemilihan Kerajaan Wiratha.

- a. *Jejer* Kerajaan Hastina, ditandai oleh gending yang bersifat agung atau khidmat (jenis *kethuk loro* dengan *suwuk tamban*), *sulukan* yang bersahaja (jenis *pathetan*), dan *catur* bersifat arkais. Dalam adegan ini diperkenalkan

sebuah permasalahan *lakon* (*exposition*) tentang ketidakhamonisan rumah tangga Sentanu dengan Gangga, dan permasalahan tersebut terulang pada adegan kedua yakni *kedhatonan*. Permasalahan itu secara perlahan mulai bergerak, yakni adanya tindakan Sentanu untuk melakukan pendekatan kepada Gangga (*rising action*), tetapi ternyata permasalahan justru semakin memanas karena Gangga tega membunuh delapan bayi yang lahir dari rahimnya (*complication*). Peristiwa mencapai klimaks ketika Gangga tega meninggalkan bayinya kepada Sentanu (*climax*). Peristiwa tersebut langsung menurun drastis ketika tidak ada wanita yang dapat menyusui bayi Dewabrata (*falling action*). Akhirnya Sentanu mempunyai semangat untuk melamar putri Wiratha (*rising action*). Peristiwa ini diakhiri oleh *sulukan* yang bernuansa santai (*Pathet Kedhu*).

- b. Adegan arena pemilihan Kerajaan Wiratha, ditandai oleh gending yang bersifat merdu (jenis *inggah* dengan *suwuk tamban*), *sulukan* bernuansa santai (jenis *suluk*), *catur* bersifat tegas. Pada adegan ini diperkenalkan tokoh baru dengan permasalahan baru (*exposition*). Permasalahan itu secara perlahan mulai bergerak, yakni adanya lamaran

para raja seribu negara (*rising action*), yang diakhiri dengan kehadiran Sentanu. Pada saat Sentanu hendak dikawinkan dengan Durgandini tiba-tiba Palasara datang sehingga permasalahan menjadi rumit (*complication*), yang diakhiri peperangan, dengan gending bernuansa *greget* (jenis *srepeg* dan *sampak*). Peperangan mereda setelah Naradha datang (*falling action*). Adegan diakhiri dengan Palasara kembali ke Saptaharga. Akhirnya Sentanu kembali ke Hastina dengan tangan kosong.

2. *Pathet sanga*.

Pada babak ini terdapat tiga adegan, yakni adegan Taman Wiratha, *candhakan* perjalanan, dan adegan hutan.

- a. Adegan Taman Wiratha, yang diawali dengan *sulukan Pathet Sanga Wantah*. Adegan ini ditandai oleh gending yang bersifat khidmat (jenis *ketawang* dengan *suwuk tamban*), *sulukan* yang bersahaja (jenis *pathetan*), *catur* yang bersifat santai tetapi berisi. Dalam adegan ini terdapat permasalahan baru (*exposition*) yakni Durgandini mau diboyong dengan syarat tertentu tetapi Dewabrata dapat memenuhinya. Akhirnya Durgandini mau diboyong ke Hastina.

b. *Candhakan* perjalanan Abiyasa, yang diawali dengan intermeso *panakawan*. Dalam adegan ini peristiwa mulai bergerak (*rising action*) setelah Abiyasa menanyakan keberadaan ibunya. Abiyasa sempat marah kepada Sentanu tetapi akhirnya dapat diredakan oleh Semar. Adegan ini diakhiri dengan Abiyasa beserta *panakawan* kembali ke Saptaharga.

c. Adegan Hutan, yang diawali dengan gending bernuansa netral. Peristiwa mulai bergerak (*rising action*) setelah Ramabargawa menerima kehadiran Dewabrata yang hendak berguru. Peristiwa sempat mengalami komplikasi (*complication*) yang diwujudkan dengan peperangan Dewabrata dan Ramabargawa (*prang sintrèn*). Peristiwa mereda (*falling action*) setelah Ramabargawa menerima Dewabrata sebagai muridnya.

3. *Pathet manyura*.

Pada babak ini terdapat empat adegan, yakni adegan Kerajaan Kasi, *candhakan* Kurukasetra, *candhakan* perjalanan, dan *candhakan* Kurukasetra.

a. Adegan Kerajaan Kasi, yang diawali dengan *sulukan Pathet Manyura Wantah*. Adegan ini ditandai oleh gending yang bernuansa *greget* (jenis *ladrang* dengan *suwuk gropak*),

sulukan yang bersahaja (jenis *ada-ada*). Peristiwa mulai bergerak (*rising action*) setelah Darmamuka menerima kehadiran Dewabrata yang hendak mengikuti sayembara perang. Peristiwa meruncing (*complication*) yang diwujudkan dengan peperangan Dewabrata melawan Wahmuka dan Arimuka (*prang manyura I*). Peristiwa mereda (*falling action*) setelah Dewabrata berhasil memboyong ketiga putri Kasi. Di tengah perjalanan peristiwa meruncing kembali (*complication*) karena Ambika jatuh cinta kepada Dewabrata, tetapi ditolak oleh Dewabrata. Karena Ambika nekad, sehingga permasalahan memuncak (*climax*) dan tanpa disengaja Ambika mati di tangan Dewabrata. Kematian Ambika menjadikan Dewabrata menyesal, sehingga peristiwa menurun drastis (*falling action*).

- b. *Candhakan Kurukasetra*, yang diawali dengan cerita *pagedhongan* bahwa *Baratayuda* mulai berlangsung (*complication*), kemudian ditimpali gending yang bernuansa *greget* (jenis *sampak*). Alur dramatik menurun (*falling action*) ketika Arjuna tidak kuasa menghadapi para sanak saudara, sesepuh, guru, dan sahabat-sahabatnya. Setelah mendapat nasihat Kresna, ia baru bersedia maju ke medan pertempuran, sehingga alur dramatik menanjak lagi (*rising*

action). Alur dramatik kembali menurun (*falling action*) ketika Puntadewa bertemu dengan Bisma, tetapi kemudian kembali menanjak (*rising action*) setelah Bisma merestui Puntadewa untuk segera memulai *Baratayuda* dan menyerahkan sepenuhnya nasib Pandhawa kepada Kresna.

- c. *Candhakan* perjalanan; permasalahan semakin meruncing setelah terjadi pertemuan antara Bambang Irawan dan Kala Srenggi. Perselisihan kedua pihak tidak dapat dihindari (*complication*). Alur dramatik memuncak (*climax*) ketika mereka berperang (*prang manyura II*) dan akhirnya mati bersama-sama.
- d. *Candhakan* Kurukasetra; alur dramatik terus memuncak (*climax*) ketika para senapati kedua belah pihak (dari kubu Pandhawa: Utara, Wratsangka, dan Seta, sedangkan dari kubu Kurawa: Rukmarata dan Bisma) gugur di medan pertempuran. Dengan gugurnya Bisma, Kresna mengajak para Pandhawa untuk memanjatkan doa bagi keselamatan pihak Pandhawa (*resolution* sekaligus *conclusion*).

Struktur dramatik *pakeliran purwa* tradisi gaya Surakarta dalam *lakon Banjaran Bisma* karya Nartasabda tersebut dapat digambarkan dengan grafik lakuan sebagai berikut.

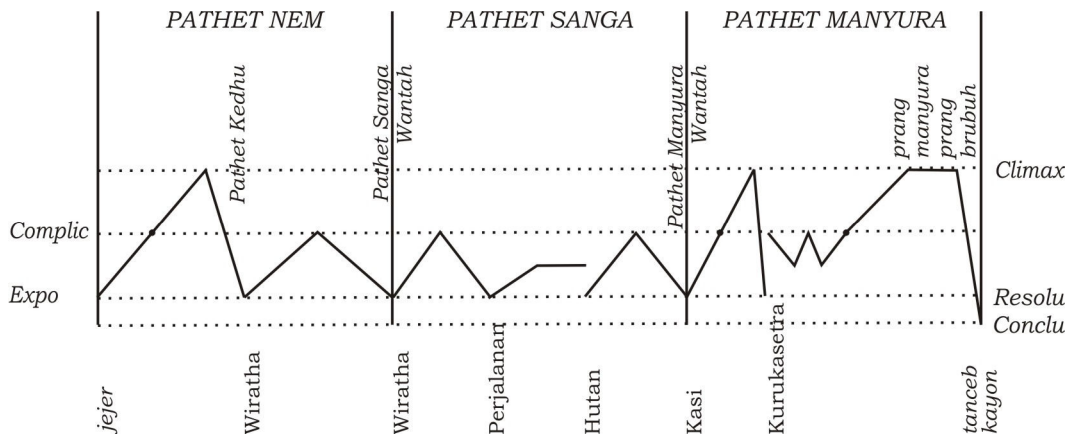


Diagram 19. Alur dramatik *pakeliran purwa* tradisi lakon Banjaran Bisma karya Nartasabda. (Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

(2) Banjaran Kunthi

Pakeliran lakon Banjaran Kunthi dibagi dalam tiga babak, yakni *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*.

1. *Pathet nem*.

Pada babak ini terdapat enam adegan, yakni adegan Kerajaan Mandura, adegan Pertapaan Argasonya, *candhakan Kedhaton* Mandura, *limbukan*, adegan *Kedhaton* Mandura, dan *candhakan* perjalanan.

- a. Adegan Kerajaan Mandura; ditandai oleh gending yang bernuansa susah (jenis *ayak-ayak* dilanjutkan *ketawang*), *sulukan* yang bernuansa susah (jenis *pathetan* dilanjutkan *sendhon*), dan *catur* bernuansa susah. Dalam adegan ini diperkenalkan sebuah permasalahan lakon (*exposition*) tentang permintaan Bandondari kepada Kunthiboja. Per-

masalah secara perlahan mulai bergerak (*rising action*) dan akhirnya dapat dipecahkan oleh Semar. Kunthiboja kemudian berangkat mencarikan permintaan permaisuri-nya.

- b. Adegan Pertapaan Argasonya; alur dramatik menanjak ketika Kunthiboja yang hendak memetik buah *payasa* mendapat rintangan seekor naga (*complication*). Alur dramatik menurun (*falling action*) setelah Kunthiboja berhasil membawa pulang buah *payasa*.
- c. *Candhakan Kedhaton* Mandura; alur dramatik mencapai tingkat penyelesaian (*conclusion*) karena Bandondari setelah makan buah *payasa* kemudian melahirkan bayi kembar laki-laki dan perempuan.
- d. *Limbukan*; alur dramatik cenderung datar karena sama sekali tidak ada permasalahan.
- e. Adegan *Kedhaton* Mandura; ditandai oleh gending, *suluk-an*, dan *catur* bernuansa susah. Dalam adegan ini diperkenalkan permasalahan baru (*exposition*) tentang kasus yang dihadapi Kunthi. Alur secara perlahan mulai bergerak naik (*rising action*) ketika Basudewa mengetahui bahwa Kunthi hamil. Permasalahan dapat reda (*falling action*) setelah Druwasa berhasil melahirkan bayi dari

rahim Kunthi. Alur kembali menanjak sampai dengan klimaks (*climax*) ketika Kunthi harus berpisah dengan putranya. Pasca perpisahan Kunthi dengan putranya alur menurun secara drastis (*falling action*).

- f. *Candhakan* perjalanan; terdapat permasalahan baru yang dihadapi oleh Gendara (*exposition*), yakni ingin memboyong paksa Kunthi ke Mandura. Di tengah perjalanan ia berpapasan dengan Madrim dan Pujawati, muncul permasalahan yang berakhir dengan ketegangan (*complication*). Pasca kematian Gendara, alur menurun (*falling action*) karena Gendari dan Suman menyerahkan diri kepada Pandhu (*resolution*).

2. *Pathet sanga*.

Pada babak ini terdapat tiga adegan, yakni *candhakan* Kerajaan Mandura, *candhakan* gara-gara, dan *candhakan* Pramanakoti.

- a. *Candhakan* Kerajaan Mandura, yang diawali dengan *sulukan Pathet Sanga Wantah*. Dalam *candhakan* ini muncul permasalahan baru (*exposition*), yakni Kunthi harus memilih calon suami. Peristiwa mulai berjalan (*rising action*); satu per satu raja pelamar maju ke arena pemilihan tetapi tidak ada satu pun yang dipilih oleh

Kunthi. Selanjutnya Narasoma maju ke arena pemilihan dan ternyata dipilih oleh Kunthi, sehingga alur menurun (*falling action*). Alur kembali menanjak (*rising action*) bahkan akhirnya memuncak (*climax*) ketika Pujawati datang secara tiba-tiba dan menggelandang Narasoma. Akan tetapi dengan kehadiran Pandhu akhirnya peristiwa menjadi reda (*resolution*).

- b. *Candhakan gara-gara*; diawali dengan intermeso *panakawan*, kemudian alur mulai bergerak (*rising action*) setelah Semar datang dan menceritakan kisah hidup perjalanan Pandhu beserta Kunthi, yang diakhiri dengan perjalanan Semar beserta anak-anaknya untuk menghadap kepada Kunthi di Pesanggrahan Pramanakoti.
- c. *Candhakan Pramanakoti*; peristiwa diawali dari kesiapan Kunthi beserta Pandhawa. Alur dramatik semakin gawat (*complication*) ketika Sangkuni dan Purocana mulai mengatur strategi untuk membakar *Balé Gala-gala*. Alur dramatik mencapai puncaknya (*climax*) ketika *Balé Gala-gala* terbakar, Pandhawa beserta Kunthi bingung untuk menyelamatkan diri. Alur dramatik mereda (*falling action*) hingga mencapai penyelesaian (*resolution*) setelah Pandhawa beserta Kunthi berhasil lolos dari kobaran api.

3. *Pathet manyura.*

Pada babak ini terdapat lima adegan, yakni *candhakan* perjalanan, adegan tepi Sungai Gangga, *candhakan* Tegal Kuru-setra, *candhakan* perjalanan, dan *candhakan* Kerajaan Hastina.

- a. *Candhakan* perjalanan, yang diawali dengan *sulukan Adadagreget-saut Manyura*. Dalam *candhakan* ini muncul permasalahan baru (*exposition*), yakni Karna terpaksa meninggalkan persidangan di Kerajaan Hastina karena berselisih paham dengan Salya. Alur mulai bergerak (*rising action*) setelah Karna memutuskan pergi untuk menenteramkan hati.
- b. Adegan tepi Sungai Gangga; diawali dengan suasana sedih Kunthi memikirkan akan terjadinya *Baratayuda*. Muncul komplikasi masalah (*complication*) ketika Kunthi berusaha membujuk Karna untuk bergabung dengan Pandhawa tetapi ditolaknya.
- c. *Candhakan* Tegal Kurusetra; dengan dibangun *pocapan* tentang terjadinya *Baratayuda*, suasana semakin memanas (*complication*). Alur dramatik memuncak (*climax*) ketika Karna mati tertembus panah Arjuna, akan tetapi tiba-tiba menurun drastis (*falling action*) oleh karena

Kunthi beserta Pandhawa menanggapi kematian Karna. Peristiwa peperangan berakhir (*resolution*).

- d. *Candhakan* perjalanan; muncul permasalahan baru (*exposition*) bahwa Kunthi yang berusia senja ingin melakukan perjalanan mengelilingi Negeri Hastina. Di tengah perjalanan Kunthi beserta Pandhawa menghadapi sejumlah permasalahan (*complication*). Setelah menolong Ruminta dan menyempurnakan arwah Drona, Kunthi beserta Pandhawa kembali ke Hastina (*resolution*).
- e. *Candhakan* Kerajaan Hastina; muncul permasalahan baru (*exposition*) bahwa Kunthi telah mendapat firasat untuk kembali ke alam baka. Sebelum muksa, Kunthi memberi wejangan kepada Parikesit. Alur dramatik semakin menanjak (*rising action*) dan akhirnya mencapai puncak (*climax*) pada saat Kunthi muksa. Alur dramatik kemudian kembali menurun (*falling action*) setelah Semar tampil dan memberi kesimpulan (*conclusion*) tentang perjalanan hidup Kunthi.

Struktur dramatik *pakeliran purwa* ‘tradisi yang dikembangkan’ lakon *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro tersebut dapat digambarkan dengan grafik lakuan sebagai berikut.

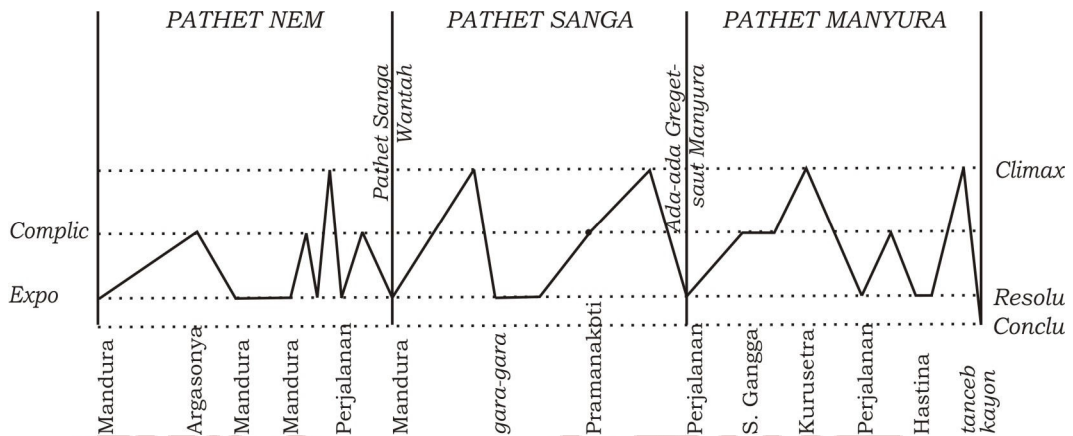


Diagram 20. Alur dramatik *pakeliran purwa* 'tradisi yang dikembangkan' lakon Banjaran Kunthi karya Purbo Asmoro.

(Diagram dibuat oleh Sugeng Nugroho)

Berdasarkan ketiga alur dramatik yang telah dikemukakan, dapat ditarik kesimpulan bahwa alur dramatik *pakeliran lakon* bentuk *banjaran* tidak bersifat konstan seperti halnya *pakeliran tradisi* gaya Surakarta yang menyajikan *lakon* bentuk episode. Setiap *lakon banjaran* mempunyai alur dramatik tersendiri, bergantung pada permasalahan masing-masing tokoh yang *dibanjar*kan serta tingkat kerumitan *garap pakelirannya*.

BAB V

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEBERADAAN LAKON BANJARAN

Keberadaan *pakeliran lakon banjaran* tidak terlepas dari dua faktor yang saling berhubungan, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Dalang sebagai faktor internal mempunyai peran yang sangat pokok dalam penggarapan *sanggit lakon banjaran* beserta unsur-unsur ekspresi *pakelirannya*. Sebaliknya, masyarakat pemerhati *pakeliran* sebagai faktor eksternal secara tidak langsung juga mempunyai andil terhadapnya, karena mereka adalah para apresiator yang dapat menilai padu tidaknya *sanggit*, ekspresif tidaknya sajian unsur-unsur ekspresi *pakeliran*, dan komunikatif tidaknya sebuah karya pedalangan. Oleh karena itu menurut Humardani, suasana jiwa seniman (dalang) dan masyarakat pemerhati *pakeliran* harus bertemu dalam tingkat yang sejajar.¹ Dengan kesejajaran suasana kejiwaan antara dalang dan masyarakat pemerhati *pakeliran* akan memperlancar proses komunikasi seni yang dilakukan oleh dalang dalam *pakelirannya*.

¹ Gendhon (S.D.) Humardani, *Gendhon Humardani: Pemikiran dan Kritiknya*, Ed. Rustopo (Surakarta: STSI Press, 1991), 126.

Masyarakat pemerhati *pakeliran* pada dasarnya dapat diklasifikasi menjadi dua kelompok: (1) dalang—selain empat dalang yang menjadi subyek penelitian—dan pengamat wayang; dan (2) penonton wayang. Kedua kelompok tersebut mempunyai tingkat apresiasi yang berbeda; ‘dalang dan pengamat wayang’ adalah orang yang betul-betul memahami *pakeliran*, sedangkan ‘penonton wayang’ adalah orang yang sekedar menyukai *pakeliran*. Perbedaan karakter masyarakat ini sangat menentukan tanggapannya terhadap *sanggit* dan *garap lakon banjaran*.

A. Faktor Internal

1. Latar Belakang Kesenimanan Nartasabda

Nartasabda lahir pada hari Kamis Legi, 27 Agustus 1925, di Krangkungan, Desa Pandes, Kecamatan Wedi, Kabupaten Klaten.² Ia meninggal di Semarang pada tanggal 7 Oktober 1985, karena

² Bandingkan dengan Sumanto, *Nartosabdo: Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan Sebuah Biografi* (Surakarta: STSI Press, 2002b), 17, yang menyebutkan bahwa Nartasabda lahir pada tanggal 25 Agustus 1925. Menurut *Piwulang Kautaman – Penanggalan Jawa* karangan Ki Demang Sokowaten (yang disarikan dari *Buku Bawarasa Kawruh Kejawèn*, tulisan Ki Sondong Mandali, terbitan Yayasan Sekar Jagad, tanpa tahun), tanggal 25 Agustus 1925 jatuh pada hari Selasa Wagé. Sementara itu, menurut Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Sayoko Gondosaputro (wawancara tanggal 12 Januari 2010 di Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura), Nartasabda lahir pada hari Kamis Legi. Hari tersebut jika dicocokkan dengan *Piwulang Kautaman – Penanggalan Jawa* jatuh pada tanggal 27 Agustus 1925. Sementara itu, data kelahiran orang Jawa ‘tempo dulu’ cenderung mengacu pada hari kelahiran (*weton*), bukan tanggal.

sakit. Nartasabda yang lahir dari pasangan Kantaruslan atau Partatinaya dengan Kencur, bernama kecil Soenarta.³ Ia adalah anak bungsu dari tujuh bersaudara. Ayah Soenarta adalah seorang *pengrawit* dan sekaligus pembuat sarung keris (Jawa: *warangka*).

Soenarta sejak berumur 11 tahun telah memiliki kemampuan menabuh gamelan, bahkan untuk sejumlah *ricikan* penting, meliputi *rebab*, *kendhang*, dan *gendèr*. Sejak tahun 1936 ia sudah terlibat dalam pertunjukan wayang orang Sri Cahyamulya yang mengadakan pertunjukan di Wedi Klaten. Dalam pertunjukan itu ia bertindak sebagai pemain *gong*. Dua bulan kemudian, ia ikut Pujasumarta, seorang dalang tenar dari Kuwoso Klaten. Ia dipercaya oleh Pujasumarta menjadi pemain *kendhang*. Profesi ini dijalannya selama tiga tahun. Pada bulan Januari 1940 Soenarta bergabung dengan rombongan kethoprak Langen Wanodya di Salatiga bertindak sebagai *pengrawit demung*. Pada tahun 1945 Soenarta bergabung dengan rombongan kethoprak Sriwandawa bertindak sebagai pemain *kendhang*.⁴

³ Di kalangan masyarakat Jawa dikenal dua nama: nama kecil dan nama tua. Nama kecil adalah nama yang diberikan oleh orang tua atau kakeknya sejak seorang laki-laki lahir, sedangkan nama tua adalah nama yang disandang oleh seorang laki-laki setelah menikah.

⁴ Sumanto, 2002b, 19–23.

Pada awal November 1945 Soenarta dengan diam-diam meninggalkan rombongan kethoprak Sriwandawa dan pindah ke rombongan wayang orang Ngesthi Pandhawa di Purwokerto. Setelah Ngesthi Pandhawa menetap di Semarang, pada tahun 1950-an Soenarta dipercaya oleh Sastrasabda (pimpinan Ngesthi Pandhawa) menjadi pimpinan karawitan serta diberi tambahan nama Nartasabda. Ia di Ngesthi Pandhawa selain sebagai pemain *kendhang* juga sering menggantikan Kasida sebagai dalang wayang orang. Di luar kegiatannya di Ngesthi Pandhawa, Nartasabda juga berlatih pedalangan kepada Gitatjarita (seorang dalang Surakarta yang pada saat itu berdomisili di Semarang). Usaha lain untuk memperdalam pedalangan ditempuh dengan jalan melihat pertunjukan wayang kulit. Setiap ada pertgelaran wayang kulit selalu dilihatnya, meskipun ia baru berangkat setelah usai tugasnya di Ngesthi Pandhawa. Dalang pujaan yang dianggap sebagai gurunya adalah Pujasumarta (dari Kuwoso Klaten) dan Wignyasutarna (guru Pasinaon Dhalang Mangkunagaran Surakarta).⁵

⁵ Sumanto, 2002b, 25-31.



Gambar 35. Nartasabda (kanan) bersama dengan Pujasumarta (kiri), dalang pujaan yang dianggap gurunya, pada tahun 1969. (Foto: repro koleksi Sunu Sudarsono)

Pada tahun 1955 Nartasabda mulai merintis karier sebagai dalang wayang kulit, dengan berpola pedalangan gaya Surakarta. Pedalangannya mulai dikenal masyarakat luas sejak ia melakukan pentas siar di RRI Jakarta pada tanggal 28 April 1958, dengan menyajikan *lakon Kresna Duta*. Ia juga merupakan salah satu dalang kesayangan Bung Karno, Presiden Republik Indonesia pada

waktu itu.⁶ Pada waktu itu Nartasabda dalam penyajian *catur* meniru *catur* Pujasumarta dan Wignyasutarna, dalam hal *sabet* ia meniru Arjacarita, sedangkan dalam hal *banyol* ia meniru Nyatacarita.⁷

Nartasabda pada tahun 1961 telah berani memadukan dua tradisi besar pedalangan Jawa dalam satu kesatuan pentas: gaya Surakarta dan gaya Yogyakarta, terutama dalam hal *sulukan*, *gending*, dan *keprakan*.⁸ Selain itu, hampir setiap repertoar *lakon* Nartasabda selalu menampilkan *candhakan gara-gara*, sebagaimana halnya yang berlaku dalam *pakeliran* gaya Yogyakarta.⁹ Bahkan dalam *gara-gara* Nartasabda selalu memunculkan gaya Yogyakarta secara lengkap.¹⁰ Ia tidak hanya menggabungkan dua tradisi besar pedalangan Jawa (Surakarta dan Yogyakarta), tetapi juga memasukkan unsur-unsur karawitan dari daerah lain—seperti Sunda, Banyumas, dan Jawa Timur—ke dalam *gending*

⁶ Sumanto, 2002b, 46, 50.

⁷ Soetarno dan Sarwanto, *Wayang Kulit dan Perkembangannya* (Surakarta/Sukoharjo: ISI Press bekerja sama dengan CV. Cendrawasih, 2010), 199–200.

⁸ Sumanto, 2002b, 60.

⁹ Sebelum era Nartasabda, *candhakan gara-gara* dalam *pakeliran* gaya Surakarta hanya ditampilkan pada repertoar *lakon* tertentu, yakni *Palasara Krana* dan *Arjuna Wiwaha*. Menurut Naryacarita (wawancara tanggal 16 April 2002) dan Suyatna Wignyasarana (wawancara tanggal 19 April 2002), *gara-gara* hanya ditampilkan apabila tokoh kesatria yang diikuti oleh *panakawan* adalah kesatria sakti yang sedang bersemadi.

¹⁰ Soetarno dan Sarwanto, 2010, 192.

pakelirannya. Hal ini menunjukkan bahwa Nartasabda dalam *menggarap pakeliran* berwawasan nusantara. Oleh karena itu, *pakelirannya* pun oleh Nartasabda diberi nama '*pakeliran gaya baru*'.¹¹

Nartasabda sejak tampil sebagai dalang telah berani melakukan perubahan kebiasaan yang berlaku di kalangan pedalangan. Misalnya dalam *janturan jejer* Kerajaan Hastina Prabu Duryudana, Nartasabda telah berani melukiskan Duryudana sebagai raja yang kurang memperhatikan tatakrama. Hal ini antara lain terungkap dalam *janturan jejer* Kerajaan Hastina pada *lakon Banjaran Drona* sebagai berikut.

Wenang dènuapna jejuluké sang nata, jejuluk Prabu Duryudana, ya Prabu Suyudana, Kurupati, Jakapitana, Jayapitana, Tripamangsah, Gendarisuta, ya Sang Kurawaéndra, Dhestharastratmaja. Naréndra bèrbandha bèrbandhu. Bèrbandha dènnya anumpuk brana picis, kesugihané Prabu Duryudana bebasan sakperteloning jagad. Bèrbandhu karana dènnya sugih sedulur, **nanging ana cacadé sawatara dènnya kirang marsudi ing rèh tatakrami.** Apa ta tandhané? Kadang satus kang sami nyantana ingugung sakarsanira, amila kaladuk dènnya anggadhahi ambeg sumongah se-songaran, adigang adigung adiguna, dupèh kadanging nata binathara.¹²

(Dapat disebutkan nama sang raja, bergelar Prabu Duryudana, alias Prabu Suyudana, Kurupati, Jakapitana, Jayapitana, Tripamangsah, Gendarisuta, alias Sang Kurawaendra, Dhestharastratmaja. Raja bèrbanda bèrbandhu. Bèrbandha berarti kaya raya, kekayaan

¹¹ Soetarno dan Sarwanto, 2010, 198.

¹² Nartasabda, *Banjaran Drona*, kaset No. 1 side A.

Prabu Duryudana mencapai sepertiga dunia. *Bèrbandhu* berarti memiliki banyak saudara, **tetapi sedikit tercela karena kurang memperhatikan tatakrama**. Apakah tandanya? Saudara seratus yang mengabdikan dimanja semauanya, sehingga memiliki sifat sombong dan congkak, karena mengandalkan sebagai keluarga raja.)

Dalam *pocapan* persemadian Duryudana, ia berani menyatakan kegagalan Duryudana bersemadi, dan kekecewaan Duryudana tersebut dilukiskan dengan sikap yang tidak sepatutnya bagi seorang raja: “*ati gempung, turu njingkrung kudhung sarung*” (hati gusar tidur melingkar berkerudung sarung).¹³ Demikian juga humor (Jawa: *banyol*) Nartasabda selalu tampil pada hampir setiap adegan, bahkan dialog *jejer* yang semestinya serius pun sering dibuat kelakar.

Nartasabda adalah seorang dalang yang pertama kali mengubah posisi duduk *swarawati* atau *pesindhèn* dan *wiraswara* dalam pertunjukan wayang kulit. Dalam *pakeliran* tradisi, *swarawati* dan *wiraswara* duduk di belakang dalang berdampingan dengan pemain *gendèr* dan *rebab*. Posisi duduk tersebut oleh Nartasabda dipindah ke sebelah kanan tutup kotak wayang menghadap kepada dalang. Selain itu, ia tidak cukup menggunakan satu atau dua orang *swarawati* sebagaimana para dalang pada umumnya, tetapi sedikitnya empat orang *swarawati* berkualitas.¹⁴

¹³ Sumanto, 2002b, 59, 64.

¹⁴ Sumanto, 2002b, 66; juga Bambang Murtiyoso, dkk., *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang* (Surakarta: Citra Etnika, 2004), 28–29.



Gambar 36. Posisi duduk para *swarawati* dan *wiraswara* dalam *pakeliran* Nartasabda pada tahun 1984. (Foto: repro VCD *Pandhawa Gubah*)

Karier pedalangan Nartasabda mulai menanjak sejak tahun 1971. Ia tidak hanya melayani pentas pedalangan secara langsung (*live performance*), tetapi juga melayani rekaman audio. Rekaman pertama dilakukan di Lokananta Surakarta dengan menyajikan *lakon Banuwati Janji* (1971), disambung *lakon Gathutkaca Sungging* (1972), dan *Kresna Duta* (1973). Di samping itu ia juga melakukan rekaman gending-gending khususnya gubahan Nartasabda sendiri. Keberhasilan Lokananta memasarkan rekaman pedalangan memacu produser lain untuk merekam *pakeliran* Nartasabda, antara lain Ira Recording, Wisanda Recording, dan Kusuma Recording. Nartasabda dengan ke-

beraniannya melakukan perombakan tradisi pedalangan, kemampuannya menduga selera masyarakat, dan keberhasilannya memanfaatkan media elektronik seperti radio dan industri kaset, menjadikan namanya sebagai dalang melambung sampai ke papan atas. Pentas pedalangannya pada tahun 1971 tidak hanya dilakukan di wilayah Pulau Jawa, tetapi juga di Sumatera, Kalimantan, bahkan Irian Jaya.¹⁵

Nartasabda sebagai dalang telah memenuhi enam dari tujuh kriteria yang dipersyaratkan dalam *Serat Sastramiruda*, sebuah buku acuan pedalangan yang ditulis oleh K.P.A. Kusumadilaga pada masa pemerintahan S.I.S.K.S. Paku Buwana IX yang ber-tahta pada tahun 1863–1893, meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. *Amardawagung*, yakni mampu menerapkan berbagai macam repertoar gending sesuai dengan suasana *pakeliran*, baik adegan, *candhakan*, maupun *perangan*. Bahkan ia adalah seorang komposer karawitan yang mumpuni, terbukti sampai akhir hayatnya Nartasada telah menghasilkan 410 repertoar gending Jawa, baik karya baru maupun karya *garapan* dalam berbagai jenis dan bentuk gending.¹⁶

¹⁵ Sumanto, 2002b, 53 dan 55.

¹⁶ Lihat A. Sugiarto (ed.), *Kumpulan Gendhing Jawa Karya Ki Narto Sabdho*, 4 jilid (Semarang: Proyek Pengembangan Kesenian dan Kebudayaan Jawa Tengah, 1996/1997–1998/1999).

2. *Amardibasa*, yakni menguasai bahasa dan dialek tokoh-tokoh wayang.
3. *Awicarita*, yakni menguasai repertoar cerita atau *lakon-lakon* wayang.
4. *Paramakawi*, yakni menguasai kosakata Jawa Kuna atau bahasa Kawi beserta sinonim-sinonimnya.
5. *Paramasastra*, yakni tidak buta huruf, sehingga mampu menguasai berbagai hal tentang ilmu pengetahuan pedalangan (Jawa: *kawruh-kawruh padhalangan*).
6. *Renggep*, yakni mempunyai semangat yang membara sejak awal sampai dengan akhir pertunjukan, tidak ada kesan kendur sedikit pun.¹⁷

Satu hal yang kurang dikuasai oleh Nartasabda adalah *sabet*, yakni keterampilan dalam menggerakkan boneka wayang kulit sesuai dengan ukuran, bentuk, dan karakter masing-masing, serta makna suatu gerak. Bahkan dikatakan oleh sejumlah dalang dan pengamat wayang, bahwa *sabet* Nartasabda tergolong jelek.¹⁸

¹⁷ K.P.A. Kusumadilaga, *Serat Sastramiruda*, ditransliterasikan oleh Sudibyo Z. Hadisutjipto dan diindonesiakan oleh Kamajaya (Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981), 187–188.

¹⁸ Lihat Bambang Murtiyoso, “Anom Suroto Dalang Desa Populer di Kota,” *Empat Menguak Tradisi*, Seri Figur Seni Pertunjukan Indonesia 2 (Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2008), 112. Juga Anom Soeroto, wawancara tanggal 8 Januari 2010 di Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura; Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 8 Januari 2010 di Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura; Sunu Sudarsono, wawancara tanggal 2 Februari 2008 di Sumber,

Nartasabda mempunyai beberapa kelebihan di bidang pedalangan yang sulit tertandingi oleh dalang-dalang lain pada umumnya, meliputi: *regu*, *greget*, *sem*, *nges*, *antawacana*, *cucut*, *tutuk*, dan *trampil*.¹⁹

1. *Regu*, artinya dalam *jejer* kerajaan ia mampu mengungkapkan kesan agung, berwibawa; meskipun kadang-kadang diselingi humor yang tidak pada tempatnya (Jawa: *banyol medal saking kelir*).
2. *Greget*, artinya di dalam adegan tegang atau seram ia dapat menegangkan pemerhati *pakeliran*, sehingga peristiwa *pakeliran* yang disajikan seolah-olah peristiwa nyata.
3. *Sem*, artinya di dalam adegan romantis ia dapat memukau pemerhati *pakeliran*.
4. *Nges*, artinya di dalam adegan susah ia dapat membuat pemerhati *pakeliran* hanyut pada kesedihan.
5. *Antawacana*, artinya sajian narasi *janturan* atau *pocapan*-nya sesuai dengan *laras gamelan*, *rasa pathet*, *rasa gending*,

Banjarsari, Surakarta; Ledjar Subroto, wawancara tanggal 26 Januari 2011 di Sosrokusuman, Yogyakarta; dan Soetarno, wawancara tanggal 5 Desember 2011 di Ruang Guru Besar Program Pascasarjana ISI Surakarta.

¹⁹ Lihat M.Ng. Nojowirongko al. Atmotjendono, *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*, Djilid I (Jogyakarta: Tjabang Bagian Bahasa, Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K, 1960), 57.

dan suasana adegan.²⁰ Sajian dialog tokoh-tokoh wayangnya terkesan ‘hidup’ (Jawa: *wijang*).

6. *Cucut*, artinya ia mampu menyajikan humor atau *banyol*, meskipun penyajiannya ‘kurang *semu*’.
7. *Tutuk*, artinya ia pandai merangkai kata-kata, baik dalam sajian narasi *janturan* atau *pocapan* maupun *ginem* wayang. Bahan pembicaraan dalam *pakeliran* Nartasabda selain mengalir (tidak kehabisan kata-kata) juga terstruktur, sehingga apa yang dilontarkan dalam *pakeliran* seolah-olah sebuah peristiwa nyata.
8. *Trampil*, artinya ia pandai meringkas dan mengulur *lakon*, meringkas dan memperpanjang narasi *janturan* atau *pocapan* maupun *ginem* wayang, memperpendek dan memperpanjang gending *pakeliran*.

Nartasabda meskipun sangat ‘akrab’ (Jawa: *atul*) dengan *laras gamelan*, tetapi dalam melantunkan *sulukan* sering terkesan ‘*num pang wilah*’, yakni nada vokal sedikit menggeser ke atas dari nada gamelan, sehingga terasa kurang ‘*pleng*’ atau kurang pas dengan nada yang seharusnya disuarakan. Walaupun demikian, dengan kemampuan pengolahan *wilet*, *luk*, dan *gregel*, nada yang kurang ‘*pleng*’ tersebut dapat tertutupi.

²⁰ Lihat Nojowirongko, Djilid I, 1960, 12.



Gambar 37. Nartasabda duduk di panggung menghadap *ricikan gendèr barung* sebelum ia tampil mendalang pada tahun 1971.
(Foto: repro koleksi Sunu Sudarsono)

Ciri khas pedalangan Nartasabda yang sangat menonjol adalah penyajian *janturan* peristiwa dan *pocapan* situasi yang benar-benar mampu menyentuh rasa hayatan.²¹ Hal ini tidak terlepas dari beberapa faktor sebagai berikut.

1. Pengalaman hidup Nartasabda sejak masa kanak-kanak, masa pengembaraan, sampai dengan masa dewasa dan menjadi dalang wayang kulit *purwa*.²²

²¹ Lihat kutipan *janturan* peristiwa tentang peperangan Dewabrata dengan Ramabargawa pada Bab IV, hlm. 480–481.

²² Lihat Sumanto, 2002b, 17–35.

2. Kepekaan Nartasabda menangkap fenomena-fenomena aktual di sekitarnya.
3. Kekuatan imajiner yang didukung oleh perbendaharaan kata, kemampuan memilih kosa kata, dan penguasaan terhadap persajakan, baik *purwakanthi swara*, *purwakanthi sastra*, maupun *purwakanthi lumaksita*.
4. Lagu penyuaran *janturan* dan *pocapan* yang selalu disesuaikan dengan laras gamelan (*sléndro* atau *pélog*) serta *rasa pathet* (*nem sléndro*, *sanga*, *manyura*, *nem pélog*, *lima*, atau *barang*).
5. Penyajian tempo, tekanan, dan jeda penyuaran yang disesuaikan dengan suasana adegan.

Berbekal dari kelima faktor tersebut, pelukisan *pakeliran* yang diungkapkan secara verbal dapat dibayangkan oleh penikmat wayang seolah-olah sebuah peristiwa yang betul-betul terjadi dalam *pakeliran*.

Nartasabda merupakan satu-satunya dalang pada masa itu (1960–1985) yang pandai memanfaatkan kekuatan retorika di dalam sajian *pakeliran*. Kehebatannya memilih kosa kata secara spontan (tanpa dipersiapkan dalam sebuah naskah) serta ke-mantapannya dalam bernarasi dan berantawacana, menjadikan *catur pakeliran* Nartasabda betul-betul mampu memukau hayatan

para pemerhatinya. *Catur* Nartasabda seolah-olah sudah menyatu dengan dunia wayang beserta tokoh-tokohnya. Berbagai peristiwa *pakeliran* yang digambarkan melalui narasi *janturan* dan *pocapan* seolah-olah peristiwa yang betul-betul terjadi dalam kehidupan manusia. Dialog tokoh-tokoh wayangnya tidak lagi tampak sebagai dialog Nartasabda, tetapi seolah-olah merupakan ungkapan pikiran dan perasaan tokoh-tokoh wayang yang sedang berbicara.

Keunggulan Nartasabda di bidang *catur* dan gending mampu menutupi kekurangan di bidang *sanggit lakon* dan *sabet*. *Sanggit lakon* yang kurang *kempel* seperti dalam kasus *Banjaran Drona* menjadi terlepas dari perhatian para pemerhati *pakeliran* karena tertutup oleh sajian *catur* yang sangat memukau.²³ Demikian juga *sabet* Nartasabda yang cenderung ‘jelek’ menjadi terabaikan oleh para pemerhati *pakelirannya* karena tertutup oleh sajian *catur* yang sangat dramatis.

Nartasabda juga mempunyai sajian *dhodhogan* yang bersifat khas terutama pada saat menyertai *ginem* wayang. Sekat antara *ginem* tokoh satu dan tokoh lain dalam tradisi pedalangan gaya Surakarta biasanya berupa *dhodhogan singget*: xx x (berbunyi ‘*dhedhog-dhog*’). Dalam sajian *pakeliran* Nartasabda *dhodhogan*

²³ Lihat kembali struktur adegan dan penokohan dalam lakon *Banjaran Drona* pada Bab III, hlm. 358–362.

tersebut sering digantikan oleh *dhodhogan tunggal*: x (berbunyi ‘dhog’) atau *dhodhogan rangkep*: xx (berbunyi ‘dhedhog’) dengan tingkat kekerasan pukulan yang berbeda-beda serta tidak selalu disajikan pada setiap pergantian dialog, tetapi bergantung pada kepentingan dan suasana adegan.

Teknik penguasaan Nartasabda terhadap repertoar *lakon* wayang dilakukan dengan dua cara. Pertama, ia sering menyaksikan sajian *pakeliran* beberapa dalang seniornya seperti Puja-sumarta, Arjacarita, Nyatacarita, dan Wignyasutarna dalam berbagai kesempatan. Bahkan kadang-kadang ia bertindak sebagai *pengendhang* dalam pertunjukan tersebut. Kedua, memahami sumber-sumber cerita wayang, antara lain: *Serat Padhalangan Ringgit Purwa* tulisan K.G.P.A.A. Mangkunagara VII dan *Serat Mahabharata Kawedhar* tulisan R.M. Soetarta Hardjawahana.²⁴ Nartasabda dalam memahami sumber-sumber cerita wayang

²⁴ *Serat Padhalangan Ringgit Purwa* terdiri dari 37 jilid (dicetak dengan huruf Jawa), berisi 177 *balungan lakon* yang terbagi dalam empat episode: 12 *lakon* episode para dewa, 142 *lakon* episode *Mahabharata*, 4 *lakon* episode *Arjunasasra*, dan 19 *lakon* episode *Ramayana*. Lihat K.G.P.A.A. Mangkunagara VII, *Serat Padhalangan Ringgit Purwa*, Jilid XXXI–XXXIII (Batawi Sentrum: Balai Pustaka, 1932). Adapun *Serat Mahabharata Kawedhar* merupakan cerita wayang seri *Mahabharata* yang telah dialihbahasakan ke dalam bahasa Jawa serta dibumbui ajaran-ajaran budi pekerti luhur atau falsafah hidup menurut tafsir R.M. Soetarta Hardjawahana. Buku tersebut diterbitkan dalam bentuk edisi berkala; sejak tahun 1936 sampai dengan 1941 terbit satu bulan sekali, dan mulai tahun 1942 terbit satu bulan dua kali. Lihat R.M. Soetarta Hardjawahana, *Kalawarti Mahabharata Kawedar*, Tahun I s.d. Tahun VIII (Surakarta: Penerbit R.M. Soetarta Hardjawahana, 1936–1943).

tersebut tidak dilakukan dengan membaca sendiri, tetapi dibacakan oleh para kerabat kerja dan orang-orang terdekatnya. Sambil tiduran ia mendengarkan pembacaan sumber-sumber cerita wayang, dan jika terdapat kesalahan baca ia meminta untuk diulanginya.²⁵ Terutama dari *Mahabharata Kawedhar* tulisan Soetarta Hardjawahana tersebut Nartasabda menciptakan *lakon-lakon banjaran*.²⁶ Oleh karena itu, *sanggit-sanggit lakon* gubahan Nartasabda banyak berbeda dengan *sanggit-sanggit lakon* di kalangan pedalangan pada umumnya yang terwariskan melalui tradisi lisan dan tradisi pertunjukan.

Nartasabda juga mempunyai kegemaran mengetahui berita dari berbagai surat kabar dan majalah. Seperti halnya dalam memahami cerita-cerita pewayangan, Nartasabda untuk mengetahui berita dari media massa pun tidak dilakukan dengan membaca sendiri, tetapi dibacakan oleh orang lain. Mengetahui berita-berita dari media massa tersebut dilakukan oleh Nartasabda selain untuk memperluas wawasan agar tidak ketinggalan zaman, juga sebagai salah satu inspirasi bagi *sanggit caturnya* agar tampil aktual.²⁷

²⁵ Lihat Sumanto, 2002b, 104–110, tentang gaya hidup Nartasabda.

²⁶ Sunu Sudarsono, wawancara tanggal 2 Februari 2008; juga Ledjar Subroto, wawancara tanggal 26 Januari 2011.

²⁷ Sumanto, 2002b, 105.



Gambar 38. Salah satu bentuk gaya hidup Nartasabda: Nartasabda sedang makan dikipasi oleh Suharni Sabdawati, dalang putri pengagum sekaligus epigon Nartasabda, di rumah Nartasabda, Jln. Anggrek X No. 7 Semarang, pada tahun 1973. (Foto: repro koleksi Suwondo)

2. Latar Belakang Kesenimanan Anom Soeroto

Anom Soeroto lahir pada hari Rabu Legi, 11 Agustus 1948 di Desa Bagor, Kecamatan Juwiring, Kabupaten Klaten. Ia merupakan anak pertama dari pasangan Diyun Harjadarsana dan Sawini, dengan nama kecil Soeroto. Seperti halnya anak dalang di pedesaan pada umumnya, pada usia tertentu Soeroto selalu dibawa ayahnya bila mendapat tanggapan mendalang, baik siang ataupun malam, dekat ataupun jauh. Inilah cara tradisional dalang menurunkan ilmu pedalangannya kepada sang anak, yakni

menyuruh anaknya mengamati pada setiap ia pentas mendalang. Soeroto pada setiap mengikuti pentas ayahnya tidak hanya berlaku sebagai penonton, tetapi juga penabuh *ricikan* gamelan. Oleh karena ia harus selalu mengikuti ayahnya pentas mendalang, maka pendidikan Soeroto pun terganggu dan hanya tamat SMP.²⁸

Pada masa berikutnya ia sering disuruh *mucuki* oleh ayahnya, yakni pentas eksposisi yang dilaksanakan sebelum pertunjukan wayang yang sesungguhnya dimulai, biasanya berupa demonstrasi *sabet prang gagal* atau *prang kembang*. Setelah dianggap mampu mendalang, Soeroto disuruh melaksanakan pentas satu *lakon* penuh pada siang hari.²⁹ Harjadarsana merupakan sosok ayah yang keras dan disiplin, sehingga setiap kali Soeroto melakukan kesalahan di dalam pentas selalu dikritik dengan pedas bahkan berupa makian. Kritik pedas dari ayahnya yang diterima dengan lapang dada serta dilaksanakan oleh Soeroto dengan kesungguhan itulah yang membuat *pakelirannya* semakin bagus.³⁰

²⁸ Murtiyoso, 2008, 82. Perlu diketahui bahwa nama ayah Soeroto yang benar adalah Harjadarsana, bukan Harjamartana seperti yang ditulis oleh Murtiyoso.

²⁹ Pertunjukan wayang kulit di pedesaan pada masa lalu dilaksanakan sehari semalam. Pada siang hari biasanya digunakan sebagai ajang unjuk kemampuan bagi calon dalang atau dalang junior, yakni anak dalang atau *cantriknya*. Pada malam harinya adalah pertunjukan wayang kulit oleh dalang utama. Di pedesaan daerah-daerah tertentu seperti Klaten dan Boyolali hal seperti itu masih berlangsung sampai sekarang.

³⁰ Anom Soeroto, wawancara tanggal 8 Januari 2010.

Sejak tahun 1960 Soeroto telah berani tampil mendalang secara mandiri tanpa bergantung kepada ayahnya. Berbagai daerah di eks-Karesidenan Surakarta telah dijelajahnya, bahkan ia telah merambah ke beberapa daerah di wilayah Jawa Timur. Pada tahun 1963, ketika ia mendalang di daerah Madiun, Soeroto mendapat tambahan nama 'Anom' di depannya dari seorang Kapolsek di Madiun dalam kata sambutannya sebelum pertunjukan wayang kulit dimulai. Tambahan nama itu diberikan kepadanya disebabkan meskipun Soeroto masih muda tetapi kemampuannya sebagai dalang telah dikenal banyak orang. Sejak saat itu ia bernama lengkap 'Anom Soeroto'.³¹

Anom Soeroto meskipun telah sering melakukan pentas pedalangan dan namanya telah dikenal di kalangan tingkat lokal, tetapi ia masih terus berusaha meningkatkan kemampuan pedalangannya. Pada tahun 1964 Anom Soeroto mengikuti kursus pedalangan di Himpunan Budaya Surakarta (HBS),³² dengan guru Samsujin Prabaharjana dan Suraresa. Materi ajar pedalangannya adalah *pakeliran* semalam gaya Surakarta dengan *lakon Irawan*

³¹ Anom Soeroto, wawancara per telepon pada tanggal 25 Desember 2011.

³² HBS merupakan sebuah lembaga yang membuka berbagai kursus kesenian, baik tari, karawitan, pedalangan, maupun lukis. Lembaga ini tidak ada hubungannya dengan PADASUKA, karena PADASUKA pada tahun 1957 telah digantikan oleh *Pasinaon Kabudayan Karaton Surakarta* (PKKS), dan nama PKKS pun pada tahun 1960-an sudah tidak ada. Lihat Van Groenendael, 1987, 62.

Rabi. Pada tahun 1967 ia mengikuti kursus pedalangan di *Hanganakaké Biwara Rancangan Padhalangan* (HABIRANDHA) Yogyakarta, di bawah bimbingan Sangkana Ciptawardaya, Radya-mardawa, dan Basirun, dengan materi ajar *pakeliran* semalam gaya Yogyakarta dengan *lakon Rabinipun Suryatmaja*.³³

Langkah-langkah yang ditempuh Anom Soeroto tersebut dapat dipahami sebagai 'kiat' yang tidak hanya untuk meningkatkan kemampuan pedalangan, tetapi terutama untuk meningkatkan prestisenya sebagai dalang. Ia dengan menyandang gelar 'dalang berpendidikan' maka akan dapat meningkatkan status sekaligus honorarium yang diterima pada saat pentas. Karena seperti yang dinyatakan oleh Magnis-Suseno, bagaimana-pun keputusan yang diambil seseorang tidak mungkin bebas sama sekali dari unsur-unsur yang kurang murni, seperti unsur mencari keuntungan dan kenikmatan.³⁴

Kiat meniti karier sebagai dalang tidak cukup dilakukan dengan mengamati pentas ayahnya serta mengikuti kursus-kursus pedalangan. Pada setiap 35 hari sekali, yang jatuh pada hari kelahirannya yakni Selasa Kliwon malam Rabu Legi, Anom Soeroto mendatangkan dalang-dalang dari berbagai gaya pedalangan—baik

³³ Anom Soeroto, wawancara tanggal 8 Januari 2010.

³⁴ Lihat Fraz Magnis-Suseno, *Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral* (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1987), 84.

gaya Surakarta, Yogyakarta, Kedu, Banyumasan, maupun Jawa Timuran—untuk melakukan pentas di rumahnya. Pada saat-saat tertentu, sebelum pergelaran wayang kulit dimulai, diadakan diskusi pedalangan. Oleh karena itu, ajang pertemuan dalang ini kemudian diberi nama forum dalang *Rebo Legèn*.



Gambar 39. Pergelaran wayang kulit *Rebo Legèn* di Kebon Seni Timasan pada tanggal 8 Desember 2009. Kiri: dalang Joko Sunarno menyajikan *prang gagal*. Kanan: Anom Soeroto (X) duduk bersandar tiang di samping kanan dalang. (Foto: Sugeng Nugroho)

Forum *Rebo Legèn* tersebut sejak tahun 1979 sampai dengan Juli 1999 diselenggarakan di kediaman Anom Soeroto: Noto-diningratan, Kemlayan, Pasarkliwon, Surakarta. Selanjutnya sejak bulan Agustus 2000 dipindahkan ke rumahnya yang baru di Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura, Sukoharjo. Semua kegiatan yang berkaitan dengan forum *Rebo Legèn* selalu direkam

oleh Anom Soeroto—semula berupa rekaman audio, tetapi setelah teknologi rekam berkembang kemudian direkam video—dan dikoleksi untuk keperluan pribadi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa forum *Rebo Legèn* di samping sebagai ajang silaturahmi para dalang, juga merupakan media pembelajaran ter- selubung bagi Anom Soeroto untuk menguasai berbagai ragam gaya pedalangan. Oleh karena itu tidak mengherankan apabila *pakeliran* Anom Soeroto dapat diterima kalangan masyarakat di berbagai wilayah budaya.



Gambar 40. Pergelaran wayang kulit *Rebo Legèn* di Kebon Seni Timasan pada tanggal 12 Januari 2010. Kiri: dalang Sugeng Nugroho menyajikan *limbukan* yang didukung oleh para anggota PADHASUKA. Kanan: Anom Soeroto (X) sedang berbincang-bincang dengan para koleganya.

(Foto: Bagus Indrayana)

Pedalangan Anom Soeroto mulai dikenal di kalangan masyarakat luas sejak ia melakukan pentas siar di RRI Surakarta pada

tahun 1968, kemudian disusul di RRI Semarang, Surabaya, Madiun, Purwokerto, dan Jakarta.³⁵ Selain itu, ia juga mengikuti jejak Nartasabda, yakni sejak tahun 1972 melayani rekaman audio di sejumlah produser kaset komersial, seperti: Lokananta, Dahlia Recording, Ira Recording, dan Kusuma Recording.

Popularitas pedalangan Anom Soeroto yang sampai sekarang telah berjalan lebih dari 40 tahun bukan semata-mata karena kepandaianya memanfaatkan media elektronik, melainkan juga karena *pakelirannya* memang enak ditonton dan didengarkan. Ia sebagai dalang telah menguasai tujuh kriteria yang dipersyaratkan dalam *Serat Sastramiruda*, meliputi: *amardawagung*, *amardibasa*, *awicarita*, *paramakawi*, *paramasastra*, *renggep*, dan *sabet*.³⁶ Di samping itu ia juga memenuhi kriteria *regu*, *greget*, *sem*, *nges*, *antawacana*, *cucut*, *tutuk*, dan *trampil*.³⁷

Kelebihan Anom Soeroto yang tidak dimiliki oleh dalang-dalang pada umumnya adalah kemerduan dan intensitas suara, yang sejak awal sampai dengan akhir pertunjukan tidak pernah surut. Suaranya yang landung (Jawa: *kung*), berat-mantap (Jawa: *gandem*), dan sesuai dengan *laras gamelan* (Jawa: *pleng*) men-

³⁵ Sugeng Nugroho, "Pengaruh Teks Wacana Pedalangan terhadap Aspek Estetik Sajian Pakeliran" (Laporan Penelitian Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, tidak diterbitkan, 2000), 63; juga Murtiyoso, 2008, 87.

³⁶ Kusumadilaga, 1981, 187–188.

³⁷ Nojowirongko, Djilid I, 1960, 57.

jadikan *céngkok-céngkok sulukan pakelirannya* banyak diwarnai oleh *luk* dan *gregel* yang menarik untuk didengar. Meskipun demikian, karena terbawa oleh kualitas suaranya yang bagus tersebut sehingga perbedaan antara *pathetan*, *sendhon*, dan *ada-ada* kurang tampak. Ketiga jenis *sulukan* tersebut sama-sama disajikan dengan teknik vokal yang landung serta terlalu banyak *luk* dan *gregel*. Sementara itu dalam tradisi pedalangan Surakarta dibedakan antara penyajian *sulukan* jenis *pathetan*, *sendhon*, dan *ada-ada*. Penyajian *sulukan* jenis *pathetan* memiliki ciri-ciri: landung, banyak *luk* dan *gregel*, serta disuarakan dengan ambitus yang mantap. Penyajian *sulukan* jenis *sendhon* memiliki ciri-ciri: tidak terlalu landung (bahkan cenderung pendek-pendek), tidak terlalu banyak *luk* dan *gregel*, serta disuarakan dengan ambitus yang lebih ringan. Adapun penyajian *sulukan* jenis *ada-ada* memiliki ciri-ciri: tidak disuarakan dengan landung, bersifat kaku, mantap, dan bersemangat (*greget*).³⁸

Kemerduan suara tersebut menurut Anom Soeroto merupakan faktor keturunan dari ayahnya.³⁹ Oleh karena itu tidak mengherankan apabila kedua adik Anom Soeroto yakni Warseno Slenk dan Bagong Darmono, serta putra Anom Soeroto yakni

³⁸ Naryacarita, wawancara tanggal 16 April 2002; Suyatna Wignyasarana, wawancara tanggal 19 April 2002.

³⁹ Anom Soeroto, wawancara tanggal 8 Januari 2010.

Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji, juga memiliki warna suara yang bagus seperti Anom Soeroto. Tidak hanya *céngkok-céngkok sulukan*, tetapi warna suara mereka pun persis dengan warna suara Anom Soeroto.



Gambar 41. Dari kiri ke kanan: Warseno Slenk, Bagong Darmono, dan Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji; adik-adik dan putra Anom Soeroto yang mempunyai *céngkok sulukan* dan warna suara persis Anom Soeroto. Foto diambil pada saat pentas safari dalang PADHASUKA di wilayah Kabupaten Boyolali, pada tanggal 5 dan 11 September 2009.

(Foto: Sugeng Nugroho)

Kelebihan Anom Soeroto yang lain adalah kemahirannya menyelipkan ‘misi-misi sponsor’ ke dalam *pakeliran* dengan tetap menggunakan idiom-idiom bahasa pedalangan. Pesan-pesan moral, pembangunan, politik, dan sebagainya yang disampaikan dalam *catur* terutama *ginem* wayang tidak bersifat vulgar (Jawa: *méthok* atau *tandang kulè*), tetapi samar-samar (Jawa: *medhang miring* atau *semon mantri*) dan kadang-kadang bersifat metafora (Jawa: *nyampar pikolèh* atau *èsem bupati*). Seperti dinyatakan

oleh Van Groenendael yang mengamati *pakeliran* Anom Soeroto pada tahun 1976 sebagai berikut.

Dalam hal ini isi pertunjukan, yang menarik ialah bagaimana dalang mengemukakan singgungannya terhadap keadaan-keadaan masa kini, dari sejak adegan pembuka, yaitu pada saat ia mulai mengurai alur lakon. Maka, disrempetnyalah berbagai macam masalah penyalahgunaan masalah kekuasaan, seperti korupsi, intimidasi, laporan palsu, demikian juga tentang pemilihan presiden tahun 1978 mendatang, melalui tema kepemimpinan.⁴⁰

Anom Soeroto tidak hanya mahir memasukkan ‘misi sponsor’ ke dalam dialog wayang, tetapi juga ke dalam bangunan lakon. *Wahyu Mandéra Kresna*, *Darma Bakti Putra Pandhawa*, dan *Gathutkaca Kridha* adalah beberapa lakon carangan gubahan Anom Soeroto antara tahun 1977–1981 yang mengandung misi politik dan misi pembangunan. Anom Soeroto melalui *sanggit lakon Wahyu Mandéra Kresna* secara tidak langsung mengajak masyarakat penonton agar dalam Pemilihan Umum (Pemilu) tahun 1977 mencoblos tanda gambar beringin hitam (*mandéra* = beringin; *kresna* = hitam) yang merupakan simbol Golongan Karya (Golkar), salah satu partai kontestan Pemilu pada tahun 1977. Melalui lakon *Darma Bakti Putra Pandhawa* Anom Soeroto secara tidak langsung mengajak generasi muda agar tetap setia kepada Dasar Negara Republik Indonesia, yakni Pancasila (Pandhawa yang bersosok lima orang dipersonifikasikan sebagai Pancasila).

⁴⁰ Lihat Van Groenendael, 1987, 274.

Adapun melalui *lakon Gathutkaca Kridha Anom Soeroto* secara tidak langsung memberi isyarat bahwa kedudukan hendaknya diraih dengan perjuangan, bukan dengan kolusi atau karena nepotisme.

Anom Soeroto memang merupakan satu-satunya dalang yang mahir menerjemahkan persoalan-persoalan aktual ke dalam bahasa pedalangan. Ia satu-satunya dalang sejak era 1970-an sampai saat ini yang memiliki kehebatan menyelipkan misi-misi di luar konteks *lakon* tanpa merusak kaidah-kaidah pedalangan karena selalu dibungkus dengan ungkapan yang bersifat samar-samar (Jawa: *medhang miring*) dan metafora (Jawa: *nyampar pikolèh*).⁴¹

Anom Soeroto tergolong kurang produktif mengubah *lakon banjaran*, terlebih *lakon banjaran wantah* ia sama sekali belum pernah menyusun dan menyajikan. Hal ini disebabkan oleh dua hal sebagai berikut.

1. *Lakon banjaran* tidak mempunyai pola tetap seperti *lakon pokok*. Struktur adegan *lakon banjaran* di samping sangat bergantung pada peristiwa kehidupan tokoh, juga bergantung pada selektivitas dalang terhadap sejumlah episode yang berhubungan dengan tokoh, yakni diperlukan peng-

⁴¹ Lihat Van Groenendael, 1987, 274; Kayam, 2001, 202; Murtiyoso, 2008, 89.

klasifikasian antara episode yang akan ditampilkan dalam *pakeliran* dan episode yang hanya disajikan dalam bentuk cerita *pagedhongan*. Sementara itu, Anom Soeroto terbiasa menggunakan pola adegan konvensional: *jejer*, adegan *kedhatonan*, adegan *paséban jawi*, *budhalan*, adegan *sabrang*, *prang gagal*, dan seterusnya. Ia merasa keberatan untuk meninggalkan pola tersebut.

2. *Lakon-lakon* sajian Anom Soeroto kebanyakan selalu dikaitkan dengan keperluan pihak penanggap. Misalnya untuk keperluan syukuran atas kelahiran anak disajikan *lakon-lakon* jenis *lairan*; untuk keperluan hajatan khitanan disajikan *lakon-lakon* jenis *wahyu*; untuk keperluan hajatan pernikahan disajikan *lakon-lakon* jenis *rabèn*, *alap-alapan*, atau *sayembara*; untuk keperluan syukuran sebuah pembangunan disajikan *lakon-lakon* jenis *mbangun*; untuk kepentingan-kepentingan instansi pemerintah disajikan *lakon-lakon* jenis *kraman*, *kridha*, atau *kilatbuwanan*; dan sebagainya. Hal itu dilakukan baik atas permintaan pihak penanggap maupun atas inisiatif Anom Soeroto sendiri.



Gambar 42. Anom Soeroto sedang menyajikan *lakon Gathutkaca Kridha* dalam rangka pentas rutin *Jumat Kliwonan* pada tanggal 19 Agustus 2010 di Pendapa Taman Budaya Jawa Tengah (TBJT) di Surakarta.

(Foto: Sugeng Nugroho)

Oleh karena itu, dapat dipahami apabila struktur *lakon Banjaran Gathutkaca*—sebagaimana yang telah dipaparkan pada Bab III—sangat lekat dengan struktur *lakon pokok* dalam *pakeliran* konvensional gaya Surakarta.

Sajian *pakeliran* Anom Soeroto cenderung dominan di bidang *sulukan* dan *catur*. *Céngkok*, *wilet*, *luk*, dan *gregel* dalam *sulukan* Anom Soeroto sungguh menakjubkan, sehingga mampu mendukung keagungan sebuah adegan *pakeliran*. Meskipun demikian, *céngkok-céngkok sulukan* dengan kemerduan suaranya itu sering kurang pada tempatnya (Jawa: *kurang mapan*). *Sulukan*

jenis *sendhon* yang seharusnya bernuansa susah, dan *ada-ada* yang seharusnya bernuansa seram, menjadi tidak terasa karakteristiknya karena semua disajikan dengan *wilet*, *luk*, dan *gregel* yang berlebihan.⁴² Kekurangan ini menjadi terabaikan oleh penonton pada umumnya karena tertutup oleh penyajian *catur* yang kontekstual.

Kharisma Anom Soeroto sebagai dalang sangat diperhitungkan baik di kalangan seniman, budayawan, pemerhati seni, maupun institusi kesenian. Terbukti di dalam organisasi profesi dalang ia mendapat kedudukan sebagai Ketua I Persatuan Pedalangan Indonesia (PEPADI) Pusat (2003–2008) dan Sesepuh sekaligus Penasihat *Paguyuban Dhalang Surakarta* (PADHASUKA) (2004–sekarang);⁴³ di dalam organisasi masyarakat pemerhati wayang ia mendapat kedudukan sebagai Anggota Dewan Kebijakan Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia (SENAWANGI) (1979–2010); bahkan sejak tahun 2011 dinaikkan statusnya sebagai Anggota Dewan Pakar SENAWANGI. Selain itu ia juga di-

⁴² Lihat Murtiyoso, 2008, 113.

⁴³ *Paguyuban Dhalang Surakarta* (PADHASUKA) adalah sebuah perkumpulan dalang bersifat nirlaba dan non-politik yang didirikan oleh K.G.P.H. Benowo bersama dengan Anom Soeroto dan Manteb Soedharsono pada tahun 2004, beranggotakan para dalang profesional se-SUBOSUKAWONOSRATEN (Kota Surakarta, Kabupaten Boyolali, Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Wonogiri, Kabupaten Sragen, dan Kabupaten Klaten). Paguyuban ini pada setiap bulan Ramadhan mengadakan pentas keliling baik di daerah Jawa Tengah maupun Jawa Timur, dengan tanpa mengharapkan imbalan.

angkat sebagai dosen luar biasa pada Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta (1989–sekarang).



Gambar 43. Anom Soeroto (X) dan Manteb Soedharsono (XX) sebagai *wiraswara* dalam pertunjukan wayang kulit *purwa* (safari dalang di bulan Ramadhan) yang dilaksanakan oleh PADHASUKA, pada tanggal 5 September 2009 di Desa Ketitang, Kecamatan Nogosari, Kabupaten Boyolali. (Foto: Sugeng Nugroho)

Anom Soeroto meskipun telah berkedudukan sebagai ‘dalang papan atas’ tetapi ia tetap bersikap rendah hati serta mau bergabung dengan dalang-dalang tingkat lokal, bahkan dalang junior sekalipun. Terbukti dalam setiap acara safari dalang di bulan Ramadhan yang dilaksanakan oleh PADHASUKA di bawah

pimpinan K.G.P.H. Benowo—berupa pergelaran keliling wayang kulit *purwa* dengan dalang dan *pengrawit* dilakukan oleh dalang-dalang profesional se-SUBOSUKAWONOSRATEN atau se-Solo Raya—ia bersedia menjadi *pengrawit* dalang lain yang tampil dalam acara tersebut, baik sebagai *wiraswara* ataupun *penabuh ricikan* gamelan.

3. Latar Belakang Kesenimanan Manteb Soedharsono

Manteb Soedharsono lahir pada hari Selasa Legi, 31 Agustus 1948 di Desa Jatimalang, Kecamatan Mojolaban, Kabupaten Sukoharjo. Ia merupakan anak pertama Harja Brahim, seorang dalang yang terampil dalam menggerakkan boneka wayang kulit. Adapun ibunya adalah seorang *pesindhèn* sekaligus *pengrawit* yang berpengalaman. Oleh kedua orang tuanya Manteb sejak kecil diperkenalkan dengan dunia *pakeliran* wayang kulit. Setiap ayah dan ibunya melaksanakan pentas, Manteb kecil selalu mengikutinya; bahkan ia sering tidur di antara gamelan yang sedang di-*tabuh*. Rutinitas mengikuti pementasan orang tuanya sejak kecil ini merupakan aspek empirik yang mempengaruhi proses kedekatan Manteb kecil dengan dunia *pakeliran*. Oleh karena itu tidak mengherankan apabila Manteb pada saat berusia 5 tahun

sudah dapat memainkan wayang kardus serta menabuh beberapa *ricikan* gamelan, seperti *demung*, *bonang*, dan *kendhang*.⁴⁴

Anak-anak dalang biasanya tidak pernah diberi pelajaran kesenian secara khusus; mereka dibiarkan berlatih sendiri sesuai dengan bakat dan minatnya. Dengan mengikuti pentas orang tua atau orang yang dianggap sebagai guru, akhirnya calon dalang tersebut dapat melaksanakan kegiatan seni seperti yang dilakukan oleh orang tua atau gurunya.⁴⁵ Dalam hal ini kepekaan dan ketekunan calon dalang merupakan faktor yang sangat menentukan. Para seniman tradisi kebanyakan masih berkeyakinan bahwa anak *pengrawit* tentu akan dapat memainkan gamelan, anak dalang pasti akan mampu menyajikan *pakeliran*; meskipun sebenarnya kebiasaan selalu mengikuti pentas itu merupakan proses belajar secara tidak langsung.⁴⁶

Ayahnya yang menguasai teknik *sabet* dengan baik dan dikenal sebagai dalang Baladewa yang sangat pandai menciptakan *sabet* yang segar dan lucu, telah memberi bekal kepada Manteb

⁴⁴ A. Komar Abbas dan Seno Subro, *Ki Manteb "Dalang Setan": Sebuah Tantangan* (Surakarta: Yayasan Resi Tujuh Satu, 1995), 11–26; juga Won Poerwono, dkk., *Profil Pakeliran Ki Manteb Soedharsono: Menjadikan Wayang Enak Dipandang* (Surakarta: Yayasan Dwara Budaya, 2000), 12.

⁴⁵ Van Groenendaal, 1987, 38–44; juga Soetarno, "Unsur-unsur Estetis dalam Pedalangan Wayang Kulit Jawa Tengah" (Laporan Penelitian kepada Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta dan The Ford Foundation, tidak diterbitkan, 1988), 36–37.

⁴⁶ Sumanto, 2002b, 22.

kecil berupa teknik-teknik *sabetan* yang baik. Pendidikan Harja Brahim kepada Manteb dan adik-adiknya sangat keras. Segala tindakan berkesenian yang menurut penilaian ayahnya merupakan keteledoran dan kelalaian pasti mendapat hukuman pukulan rotan atau sabetan sabuk, sehingga tubuh Manteb dan adik-adiknya menjadi lebam membiru. Pendidikan yang sangat keras tersebut ternyata mempengaruhi tumbuhnya semangat dalam diri Manteb untuk selalu berlatih dan mengembangkan keterampilan *sabet*. Boneka wayang kulit merupakan bagian yang tidak dapat terpisahkan dari kehidupan Manteb Soedharsono sejak masa kanak-kanak.⁴⁷

Manteb Soedharsono karena sangat diharapkan oleh ayahnya menjadi dalang profesional yang berhasil, sehingga ia pun harus rela mengorbankan sekolahnya di STM 1 Surakarta Jurusan Teknik Mesin. Meskipun demikian, bekal-bekal pelajaran teknik yang didapat secara singkat di STM cukup membantu memberikan dasar-dasar pengetahuan terutama di bidang penalaran Manteb Soedharsono. Adapun teknik dan keterampilan menabuh gamelan didapat dari ibunya. Ibunya yang lembut dan sabar telah menurunkan pelajaran khusus tentang teknik menguasai irama gamelan, yang dimulai dari belajar memperhatikan dan menguasai

⁴⁷ Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 6 Juli 2010 di Perumahan Permata Buana, Colomadu, Karanganyar.

ketukan nada melalui *tabuhan ricikan kethuk*. Setelah ia menguasai irama gamelan, baru diizinkan belajar menabuh *ricikan* yang lain sampai ia menguasai tabuhan seluruh *ricikan* gamelan. Bahkan pada saat berusia 14 tahun ia telah dikenal sebagai *pengendhang cilik* yang mumpuni.⁴⁸



Gambar 44. Manteb Soedharsono sedang mendemonstrasikan keterampilan *sabet jaranan* dalam latihan menjelang pentas tayang Televisi Indosiar, dengan *pengrawit* para dalang yang tergabung dalam PADHA-SUKA. Latihan ini berlangsung di pendapa rumahnya, Perumahan Permata Buana Blok E.1-3 Tuhodan, Colomadu, Karanganyar, pada tanggal 3 Januari 2010. (Foto: Sugeng Nugroho)

⁴⁸ Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 6 Juli 2010.



Gambar 45. Dari kiri ke kanan: Maryono Brahimi Saputro, Darmadi, dan Medhot Sudarsono; adik-adik dan putra Manteb Soedharsono yang mempunyai keterampilan *sabet* mirip Manteb Soedharsono. Foto Maryono dan Medhot diambil pada saat pentas safari dalang PADHA-SUKA di wilayah Kabupaten Boyolali, pada tanggal 5 dan 11 September 2009. (Foto: Sugeng Nugroho & repro koleksi PDWI)

Manteb meskipun telah banyak mendapatkan teknik dan keterampilan *sabet* dari ayahnya, tetapi hal itu belum membuat dirinya puas. Ia ingin berguru kepada Warsina Gunasukasna, dalang dari Baturetno, Wonogiri, yang pada saat itu terkenal sebagai *dhalang kethèk* karena keterampilannya memainkan lebih dari lima wayang kera sekaligus. Salah satu cara untuk mencapai keinginannya itu ia menawarkan diri sebagai *pengendhang*, dan ternyata diterima oleh Warsina. Jarak yang sangat jauh dari Mojolaban ke Baturetno pada saat itu ditempuhnya dengan naik sepeda, bahkan kadang-kadang berjalan kaki menyusuri rel kereta api Sala-Baturetno. Tingkat kesulitan mobilitas yang cukup tinggi itu membutuhkan semangat juang dan ketahanan fisik yang memadai. Proses-proses seperti inilah yang turut membentuk

ketahanan tubuh Manteb sampai sekarang, sehingga ia mampu mendalang selama dua puluh lima malam secara berturut-turut.⁴⁹

Dalang lain yang juga dianggap sebagai guru oleh Manteb Soedharsono adalah Nartasabda (Jln. Anggrek X No. 7 Semarang) dan Darman Gandadarsana (Tambakboy, Mantingan, Ngawi). Dari Nartasabda ia meniru teknik penyajian *catur*, sedangkan dari Darman Gandadarsana ia meniru teknik dan repertoar *sabet cakilan* (gerak wayang Cakil) serta *perangan* untuk figur-figur wayang berukuran besar, misalnya Wrekudara melawan *denawa raton makuthan*, Bratasena melawan *denawa raton pogogan*, Jagal Bilawa melawan Rajamala, dan sebagainya. Manteb Soedharsono pada tahun 1970-an juga pernah mengikuti kursus pedalangan di PDMN Surakarta.

Sulukan Manteb Soedharsono mempunyai ciri terlalu banyak *wiletan* terutama *luk*, serta paling sering menggunakan nada-nada tinggi. Oleh karena itu, ia banyak menyajikan *sulukan céngkok-céngkok lawas* yang memang berkarakter banyak *wilet* dan selalu berada di wilayah nada-nada tinggi. Hal ini menurut pengakuan Manteb untuk menutupi kekurangbagusan kualitas suaranya.⁵⁰ Berbeda dengan *sulukan* Anom Soeroto yang tidak terlalu banyak

⁴⁹ Poerwono, dkk., 2000, 15; juga Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 6 Juli 2010.

⁵⁰ Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 8 Januari 2010.

wilet tetapi cenderung disuarakan memanjang (Jawa: *nggalur*) dan diperbanyak *gregel* (lihat perbandingannya pada Tabel 10).

Tabel 10. Perbandingan *céngkok Pathetan Sanga Ngelik* antara sajian Manteb Soedharsono yang mengacu gaya *sulukan* Mangkunagaran dan sajian Anom Soeroto yang mengacu gaya *sulukan* Kasunanan.

PATHETAN SANGA NGELIK CÉNGKOK MANGKUNAGARAN SAJIAN MANTEB SOEDHARSONO	PATHETAN SANGA NGELIK CÉNGKOK KASUNANAN SAJIAN ANOM SOEROTO
$\underline{5.6\dot{1}} \quad \underline{\dot{2}.1\dot{6}.1\dot{6}5} \quad \dot{2} \quad \dot{2} \quad \dot{2} \quad \dot{2}$ <i>O---- O---- Ni-han sis-wa</i>	$\underline{1...} \quad \underline{\dot{2}.1\dot{6}.5\dot{6}5} \quad \dot{2} \quad \dot{2} \quad \dot{2} \quad \dot{2}$ <i>O---- O---- Ni-han sis-wa</i>
$\dot{2} \quad \underline{1\dot{6}} \quad 6, \quad \underline{1.65.6\dot{1}\dot{2}} \quad \underline{53} \quad \underline{2.356}$ <i>hu-ma-tur, O---- ma-rang</i>	$\dot{2} \quad \dot{2} \quad \dot{2} \quad \underline{1.6} \quad 6, \quad \underline{1.65.35.32}$ <i>hu-ma-tur ma - rang, O----</i>
$6 \quad 6 \quad 6 \quad 6 \quad \underline{6\dot{1}} \quad \underline{6.5}, \quad \underline{1.6\dot{1}\dot{2}}$ <i>ri-sang ma-ha-yo - gi, O----</i>	$6 \quad 6 \quad 6 \quad 6 \quad \underline{6\dot{1}.65} \quad 5$ <i>ri-sang ma-ha- yo - gi,</i>
$\underline{2.35} \quad 5 \quad 5 \quad 5 \quad 5 \quad 5 \quad \underline{35}, \quad \underline{1...}$ <i>sang wi-pra ka-di-pa-ran, O----</i>	$\underline{1.65.35.32} \quad \underline{2.35} \quad 5 \quad 5, \quad 5 \quad 5$ <i>O---- sang wi-pra ka-di-</i>
$1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad \underline{6\dot{1}},$ <i>kar-sa-ning Hyang Ho-di-pa-ti,</i>	$\underline{323} \quad \underline{35}, \quad \underline{23.21} \quad 1 \quad 1 \quad 1$ <i>pa - ran, kar - sa-ning Hyang</i>
$\underline{2...} \quad \underline{2.35} \quad 5 \quad 5 \quad 5 \quad 5 \quad 5 \quad \underline{35},$ <i>O---- yo - gya sa-lir-ing war-na,</i>	$2 \quad 2 \quad 1 \quad \underline{6\dot{1}}, \quad \underline{2.1\dot{6}1\dot{2}} \quad \underline{2.35} \quad 5$ <i>Ho-di-pa-ti, O---- yo - gya</i>
$\underline{1.6\dot{1}\dot{2}} \quad 2 \quad 2 \quad 2 \quad 2 \quad 2 \quad 2$ <i>O---- kang gu-me-lar a-nèng</i>	$5 \quad 5 \quad 5 \quad 5 \quad \underline{35}, \quad \underline{1..2}$ <i>sa-lir-ing war-na, O----</i>
$\underline{2.1} \quad \underline{6}, \quad \underline{5.6\dot{1}} \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad \underline{6\dot{1}},$ <i>bu- mi, mu - gi u-lun te-dah-na,</i>	$2 \quad 2 \quad 2 \quad 2 \quad 2 \quad 2 \quad \underline{2.321\dot{6}} \quad \underline{6}$ <i>kang gu-me-lar a-nèng bu - mi,</i>
$\underline{6} \quad \underline{6} \quad \underline{6\dot{1}} \quad \underline{12}, \quad 1 \quad 1 \quad \underline{1.6} \quad \underline{5}$ <i>tan-dya sang wi - ku han-jar- wi.</i>	$\underline{23.21} \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad \underline{6\dot{1}}, \quad 2 \quad \underline{12}$ <i>mu - gi u-lun te-dah-na, tan-dya</i>
	$1 \quad 1 \quad 1 \quad 1 \quad \underline{1.65} \quad \underline{5}$ <i>sang wi-ku han-jar - wi.</i>

(Sumber: Anom Soeoroto dan Manteb Soedharsono)

Manteb Soedharsono sebagai dalang telah memenuhi tujuh kriteria yang dipersyaratkan dalam *Serat Sastramiruda*, meliputi: *amardawagung*, *amardibasa*, *awicarita*, *paramakawi*, *paramasastra*, *renggep*, dan *sabet*.⁵¹ Di samping itu ia juga memenuhi kriteria *regu*, *greget*, *sem*, *nges*, *antawacana*, *cucut*, *tutuk*, dan *trampil*.⁵² *Antawacana* Manteb Soedharsono meskipun tidak *pilah* tetapi *wijang*. *Antawacana* disebut *pilah* jika penyuaran masing-masing tokoh wayang dibedakan berdasarkan tinggi-rendahnya nada. Misalnya adegan Amarta pada bagian *pathet manyura*; suara Puntadewa bernada '3' (*lu* atau *dhadha sedheng*), Wrekudara bernada '6' (*nem andhap*), Arjuna bernada '2' (*ro* atau *gulu sedheng*), sedangkan Nakula dan Sadewa bernada '6' (*nem sedheng*). *Antawacana* disebut *wijang* jika penyuaran masing-masing tokoh wayang dibedakan berdasarkan tekanan penyuaran; lirik-keras, cepat-lambat, dan tinggi-rendah tetapi tidak mengacu nada-nada gamelan.⁵³

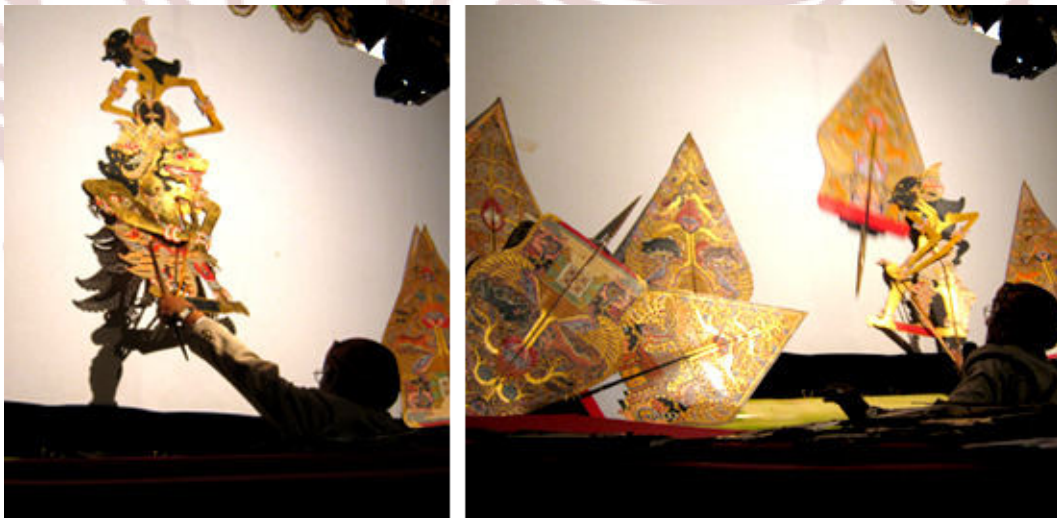
Manteb Soedharsono menyadari bahwa ia tidak memiliki retorika sekuat Nartasabda dan vokal sebagus Anom Soeroto; pada

⁵¹ Kusumadilaga, 1981, 187–188.

⁵² Nojowirongko, Djilid I, 1960, 57.

⁵³ Perbedaan pengertian *pilah* dan *wijang* didasarkan pada penjelasan Naryacarita, wawancara tanggal 16 April 2002; Suyatna Wignyasarana, wawancara tanggal 19 April 2002.

sisi lain ia memiliki bekal keterampilan *sabet* yang melebihi dalang-dalang lain pada umumnya. Kelebihan itulah yang dimanfaatkan oleh Manteb Soedharsono untuk menghidupkan *pakeliran* agar menjadi tontonan yang menarik.⁵⁴ *Sabet* figur wayang-wayangnya tidak asal terampil, cepat, atraktif, dan akrobatik, tetapi juga ‘mampu berbicara’ sehingga menyentuh rasa hayatan penonton. Ia tidak hanya mahir menyajikan ‘*sabet* representatif’, tetapi juga berbagai ‘*sabet* tematik’. Diakui oleh Manteb bahwa ia belajar ‘*sabet* tematik’ kepada Bambang Suwarno sejak awal tahun 1980 di ASKI Surakarta.⁵⁵



Gambar 46. *Sabet* atraktif Manteb Soedharsono dalam lakon *Banjaran Bima* pada tanggal 16 Januari 2011 di Pendapa ISI Surakarta. Kiri: peperangan Bratasena melawan Prabu Baka. Kanan: Bratasena sedang memabat Hutan Wisamarta. (Foto: Sugeng Nugroho)

⁵⁴ Komar Abbas dan Seno Subro, 1995, 176.

⁵⁵ Manteb Soedharsono, wawancara tanggal 6 Juli 2010.



Gambar 47. ‘Sabet tematik’ Manteb Soedharsono dalam *lakon Banjaran Bima* pada tanggal 16 Januari 2011 di Pendapa ISI Surakarta. Kiri: Bathara Bayu merasuk ke dalam bayi bungkus, putra kedua Pandhu. Kanan: Bratasena terkena kekuatan gaib Dhandhunwacana pada saat membabat Hutan Wisamarta. (Foto: Sugeng Nugroho)

Manteb Soedharsono meskipun bukan alumnus ASKI Surakarta tetapi sangat memahami konsep-konsep ‘*pakeliran padat*’. Hal itu disebabkan kedekatannya dengan S.D. Humardani (Ketua ASKI Surakarta) beserta para asistennya: Bambang Murtiyoso, Bambang Suwarno, Sumanto, dan Blacius Subono. Dari Bambang Murtiyoso ia mendapat pemahaman tentang konsep-konsep *garap* ‘*pakeliran padat*’; dari Bambang Suwarno ia mendapat contoh-contoh ‘*sabet tematik*’; dari Sumanto ia mendapat contoh-contoh struktur *lakon* dan *catur padat*; dan dari Blacius Subono ia mendapat gending-gending *garapan*. Dengan berbekal pemahamannya terhadap konsep ‘*pakeliran padat*’ maka unsur-unsur ekspresi

pakeliran Manteb baik dalam *lakon-lakon pokok* maupun *lakon-lakon banjaran* banyak diwarnai *garap 'pakeliran padat'*.

Manteb Soedharsono mengenal *lakon-lakon* wayang selain dari ayahnya, juga dari buku-buku terutama *Serat Pustaka Raja Purwa* versi Ngasinan, yakni *Pustaka Raja Purwa* yang telah ditulis kembali oleh seorang dalang dari Ngasinan, Gondang, Klaten beberapa puluh tahun lalu. Perlu diketahui bahwa ada perbedaan yang sangat mendasar antara *Pustaka Raja Purwa* gubahan Ranggawarsita dan *Pustaka Raja Purwa* versi Ngasinan. Pertama, *Pustaka Raja Purwa* gubahan Ranggawarsita ditulis dalam bentuk cerita bertutur (Jawa: *crita gancaran*), sedangkan *Pustaka Raja Purwa* versi Ngasinan ditulis dalam bentuk kerangka *lakon* (Jawa: *balungan lakon*). Kedua, *Pustaka Raja Purwa* versi Ngasinan telah mengalami perubahan *sanggit* di sana-sini menurut versi seorang praktisi pedalangan, sehingga menjadi berbeda dengan *Pustaka Raja Purwa* gubahan Ranggawarsita yang merupakan karya seorang sastrawan.⁵⁶

Pedalangan Manteb Soedharsono mulai dikenal di kalangan masyarakat lebih luas sejak ia ditetapkan sebagai juara pertama Lomba Pakeliran Padat Tingkat eks-Karesidenan Surakarta, yang

⁵⁶ Lihat perbedaan pokok *Pustaka Raja Purwa* gubahan Ranggawarsita dan *Pustaka Raja Purwa* versi Ngasinan yang telah diuraikan pada Bab II, hlm. 137–139.

diselenggarakan oleh Lembaga Nasional Seni Pedalangan Indonesia (GANASIDI) bekerja sama dengan Pengembangan Kesenian Jawa Tengah (PKJT) bertempat di Sasonomulyo Karaton Surakarta pada tahun 1980.⁵⁷ Unsur ekspresi *pakeliran* Manteb Soedharsono yang sangat menonjol dalam lomba tersebut adalah penyajian ‘*sabet tematik*’ perasaan was-was Prabu Gorawangsa pada saat mencuri cinta Dewi Amirah, istri Prabu Basudewa. Meskipun tidak disertai narasi *janturan*, *sabet* tersebut mampu memberikan gambaran dengan jelas kepada penonton tentang sikap orang yang sedang memadu kasih dengan istri atau suami orang lain.

Popularitas Manteb Soedharsono sebagai dalang semakin menanjak setelah ia sukses menyajikan *lakon* serial tokoh Bima selama 12 bulan berturut-turut pada tahun 1987 di Bentara Budaya Jakarta, yang dipromotori oleh Soedarko Prawiroyudo selaku Ketua Yayasan Rara Wilis. Serial tokoh Bima yang dipergelarkan selama satu tahun tersebut terkenal dengan istilah ‘*Banjaran Bima*’; meskipun istilah *banjaran* ini sebenarnya tidak tepat karena *lakon-lakon* tersebut tidak disajikan dalam satu kesatuan pentas. Kesuksesan pertunjukan Manteb Soedharsono tersebut terulang lagi di tempat, promotor, dan sponsor yang sama

⁵⁷ Pada saat ia maju ke tingkat Provinsi Jawa Tengah terpaksa didiskualifikasi oleh dewan juri karena ia dianggap sebagai dalang profesional.

pada tahun 1993, dengan sajian *lakon* serial *Baratayuda*; mulai dari *lakon Kresna Duta* sampai dengan *Pandhawa Muksa*.



Gambar 48. Soedarko Prawiroyudo sedang memberikan kata sambutan pada peringatan ulang tahun ke-62 Manteb Soedharsono pada tanggal 31 Agustus 2010.

(Foto: Rom Wahyuni Nugroho)

Manteb Soedharsono berpendapat bahwa *menggarap lakon banjaran* dalam satu kesatuan pentas bukan hal yang mudah, karena pertama, dalang harus memahami *lakon* yang akan *dibanjarkan*; kedua, dalang harus mampu menyeleksi episode

mana saja yang akan disajikan dalam *pakeliran*; dan ketiga, dalang harus menguasai teknik unsur-unsur ekspresi *pakeliran* dan mampu mengungkapkannya dengan penuh perasaan. Dalam *garap pakeliran*, dalang harus mampu menyajikan: *catur* yang padat dan berisi, *sabet* yang mampu mewakili dialog, serta gending dan *sulukan* yang dapat mendukung suasana *pakeliran*.⁵⁸



Gambar 49. Manteb Soedharsono (X) sebagai pembicara dalam Sarasehan *Lakon Banjaran*, pada tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

(Foto: Danang Susilo)

Manteb Soedharsono yang memiliki keunggulan di bidang *sabet*—yang cenderung atraktif, akrobatik, dan terkesan ‘hidup’—mampu memukau para penonton *pakelirannya*. *Sabet* Manteb

⁵⁸ Manteb Soedharsono, pernyataan pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

Soedharsono yang sedemikian rupa tersebut mempunyai kekuatan dramatik tersendiri. Sebuah adegan tertentu, meskipun tanpa disertai *janturan* atau *pocapan*, sudah dapat ditangkap maknanya oleh penonton karena deskripsi peristiwanya telah terungkap dengan jelas melalui *sabet* yang ekspresif. Oleh karena itu, *lakon-lakon banjaran* karya Manteb Soedharsono sebagian besar menonjolkan aspek *sabet*, seperti: *Banjaran Karna*, *Banjaran Gathutkaca*, *Banjaran Bisma*, *Banjaran Bima*, *Banjaran Gandamana*, dan *Banjaran Drupadi*. Meskipun demikian, tidak berarti bahwa Manteb tidak memperhatikan *garap* unsur-unsur ekspresi yang lain. *Catur Manteb* meskipun tidak seekspresif Nartasabda tetapi mampu menyentuh rasa hayatan. Demikian juga *sulukannya* meskipun tidak semerdu Anom Soeroto tetapi dapat mendukung suasana yang diharapkan, terutama *regu*, *greget*, dan *nges*.

Kepiawaian Manteb Soedharsono sebagai dalang tidak hanya diakui oleh para penggemar wayang di Indonesia, tetapi juga para pemerhati kebudayaan di kawasan Asia. Terbukti pada tanggal 19 Mei 2010 Manteb Soedharsono memperoleh penghargaan bergengsi *Nikkei Asia Prize* untuk bidang kebudayaan dari Nikkei, kelompok media terkemuka Jepang, bertempat di Hotel Imperial Tokyo, Jepang. Nikkei memberikan penghargaan karena dedikasi Manteb Soedharsono yang sedemikian besar dalam melestarikan

dan menekuni wayang kulit. Ia dianggap sebagai legenda yang telah menyebarkan dan menyajikan pertunjukan wayang yang memukau masyarakat tidak hanya di Indonesia tetapi juga di berbagai belahan dunia. Penghargaan *Nikkei Asia Prize* tersebut merupakan yang kelima belas kalinya diselenggarakan sebagai penghargaan atas prestasi individu atau kelompok di Asia dan bukan berasal dari Jepang.



Gambar 50. Manteb Soedharsono pada saat menerima penghargaan *Nikkei Asia Prize* di Jepang pada tanggal 19 Mei 2010. Kiri: Manteb Soedharsono sedang mendemonstrasikan keahliannya sebagai dalang wayang kulit selama 10 menit dalam acara *Nikkei Asia Prize* di Tokyo, Jepang. Kanan: Manteb Soedharsono (X) sedang berfoto bersama dengan Jusuf Anwar, Duta Besar RI untuk Jepang.

(Foto: repro www.indonesianembassy.jp)

Pada acara tersebut Manteb Soedharsono memperoleh kesempatan untuk mendemonstrasikan keahliannya sebagai dalang wayang kulit selama 10 menit, sebagai tambahan waktu dari

panitia bagi pidato Manteb Soedharsono yang berdurasi 10 menit. Duta Besar RI untuk Jepang, Jusuf Anwar, yang hadir pada acara tersebut, mengungkapkan bahwa dengan diperolehnya Asia Award oleh Manteb Soedharsono merupakan prestasi yang amat membanggakan karena wayang kulit akan semakin populer di kalangan internasional.⁵⁹

Manteb Soedharsono di kalangan para dalang muda dianggap sebagai narasumber di bidang *sanggit lakon* dan teknik *sabet*. Banyak dalang muda berguru *sanggit lakon* dan teknik *sabet* kepadanya, seperti: Medhot Sudarsono (Sragen), Puthut Wijanarko (Sragen), Sri Susilo (Boyolali), Joko Widodo (Ngawi), Edi Suwondo (Jember), dan Joko Waluyo (Nganjuk). Bahkan Warseno Slenk (Sukoharjo) yang merupakan adik kandung Anom Soeroto pun sering bertanya masalah *sanggit lakon* kepadanya. Juga tidak kalah penting, keterampilan dan teknik *sabet* Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji (putra Anom Soeroto) tidak lepas dari bimbingan Manteb Soedharsono. Oleh karena itu, di dalam PADHASUKA yang diketuai oleh K.G.P.H. Benowo, ia mendapat kedudukan sebagai sesepuh sekaligus penasihat (2004–sekarang). Di samping itu, ia juga merupakan dosen luar biasa pada Jurusan

⁵⁹ www.indonesianembassy.jp – Penghargaan Asia Prize bagi Dalang Wayang, Ki Manteb Sudarsono.

Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta (1989–sekarang).

4. Latar Belakang Kesenimanan Purbo Asmoro

Purbo Asmoro lahir pada hari Minggu Pahing, 17 Desember 1961 di Desa Dersono, Kecamatan Pringkuku, Kabupaten Pacitan. Ia merupakan anak pertama dari pasangan Sumarno dan Rumiati. Meskipun ayahnya seorang dalang tetapi keahlian pedalangan Purbo Asmoro justru didapat dari sekolah formal seni pedalangan. Ia setelah lulus SMP pada tahun 1977 melanjutkan pendidikan kejuruan di Sekolah Menengah Karawitan Indonesia (SMKI) Negeri Surakarta, Jurusan Seni Pedalangan, yang lulus pada tahun 1982. Setamat dari SMKI ia melanjutkan kuliah di Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta pada Jurusan Pedalangan, dan lulus Seniman Karawitan (setara Sarjana) pada tahun 1986. Gelar Magister Humaniora diperoleh dari Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, pada tahun 2004.

Purbo Asmoro sebagai ‘dalang akademis’ sudah barang tentu mempunyai bekal kesenimanan serta pemahaman tentang konsep-konsep pedalangan yang berbeda dengan para ‘dalang autodidak’ pendahulunya, seperti Nartasabda, Anom Soeroto, dan Manteb

Soedharsono. Perlu diketahui bahwa pada saat kuliah di Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta ia mendapat beberapa materi praktik *pakeliran*, meliputi: *pakeliran* semalam gaya Surakarta, *pakeliran* semalam gaya Yogyakarta, *pakeliran golèk ménak*, *pakeliran* ringkas, dan *pakeliran* padat. Dalam kuliah praktik *pakeliran* semalam gaya Surakarta ia mendapat pelajaran tiga ragam gaya pedalangan: (1) pedalangan ragam gaya Mangkunagaran, dengan pengajar Darsamartana (guru dalang PDMN); (2) pedalangan ragam gaya Kasunanan, dengan pengajar R. Soetrisna; dan (3) pedalangan ragam gaya pribadi dalang, dengan pengajar Padma-carita (dalang sepuh dari Klaten), Naryacarita (dalang sepuh dari Kartasura), dan Pringgasutata (dalang sepuh dari Boyolali).⁶⁰ Dalam kuliah praktik *pakeliran* semalam gaya Yogyakarta ia mendapat pelajaran pedalangan dari Sangkana Ciptawardaya (guru dalang HABIRANDHA). Dalam praktik *pakeliran golèk ménak* ia mendapat bimbingan dari Sunarto. Adapun dalam praktik *pakeliran* padat ia mendapat bimbingan dari Bambang Suwarno.

Purbo Asmoro selain berbekal keahlian mendalang dari para pengajarnya di ASKI Surakarta, juga sering menyaksikan pertunjukan wayang kulit dalam berbagai kesempatan, baik yang disajikan oleh dalang-dalang yang bergaya pedalangan Surakarta,

⁶⁰ Pengertian tentang 'ragam gaya' lihat Van Groenendael, 1987, 116.

Yogyakarta, Banyumas, maupun Jawa Timuran. Ia juga tidak pernah absen dari pentas wayang kulit *Rebo Legèn* yang diselenggarakan oleh Anom Soeroto dan *Selasa Legèn* yang diselenggarakan oleh Manteb Soedharsono. Dalam setiap mengamati pertunjukan wayang kulit, siapa pun dalangnya dan bagaimana pun *pakelirannya*, Purbo Asmoro tidak pernah berkomentar kecuali mencermatinya dengan sungguh-sungguh. Pencermatannya terhadap berbagai gaya *pakeliran* para dalang itu ternyata dijadikan modal baginya untuk memperkaya nuansa pedalangannya.



Gambar 51. Purbo Asmoro (X) sedang mencermati *pakeliran* Suyati, seorang dalang lokal dari Eromoko, Wonogiri, yang pentas dalam rangka *Suran* di rumah Purbo Asmoro: Gebang, Kadipiro, Surakarta, pada tanggal 16 Januari 2010. (Foto: Sugeng Nugroho)

Purbo Asmoro melakukan pentas mendalang pertama kali pada tahun 1981 dalam sebuah pentas siar di Radio Konservatori Surakarta, dengan menyajikan *pakeliran* ringkas *lakon Arjuna Pingit*. Adapun pentas wayang kulit semalam suntuk dilakukan pertama kali pada tahun 1982 di Pacitan, dan sejak tahun 1989 mulai dikenal di kalangan masyarakat pemerhati *pakeliran* terutama Surakarta setelah ia menyajikan *pakeliran lakon Kunthi Pilih* pada forum *Rebo Legèn* di rumah Anom Soeroto. Pada tahun 1992 ia terpilih sebagai juara pertama Lomba Dalang se-Jawa Tengah, dan pada tahun 1995 terpilih sebagai dalang unggulan pada Festival Greget Dalang '95. Namanya semakin populer sejak ia sukses mementaskan karya-karya *pakelirannya* yang berupa *lakon banjaran*.

Purbo Asmoro sebagai dalang mempunyai modal suara bagus, menguasai berbagai *céngkok sulukan*, terampil menggerakkan berbagai figur wayang kulit, mampu menyuarakan tokoh-tokoh wayang dengan *wijang*, menguasai sumber-sumber cerita wayang dan berbagai *sanggit lakon*, menguasai gending-gending *pakeliran* serta mampu menabuh semua *ricikan* gamelan, menguasai dua tradisi besar pedalangan (Surakarta dan Yogyakarta), berwawasan akademis, dan lihai menyerap keahlian dalang lain.

Purbo dapat menirukan nyaris sama beberapa aspek pedalangan mereka [para dalang], antara lain warna

suara setiap dalang tersebut, baik pada sulukan dan bagian-bagian *antawacana*, *pocapan*, maupun *janturan*.⁶¹

Pakeliran Purbo Asmoro meskipun berpola ‘tradisi pedalangan Surakarta’ tetapi telah mengalami perkembangan *garap* sedemikian rupa sehingga berbeda dengan *pakeliran* dalang pada umumnya. Unsur-unsur ‘*garap* padat’ dengan sadar dimasukkan ke dalam sajian *pakeliran* semalamnya, seperti: sajian narasi *janturan* yang efektif dan efisien, penghilangan *ginem-ginem blangkon*, pemenggalan gending dan *sulukan*, penyajian *sulukan* secara instrumental atau dibawa oleh kerabat kerja (*wiraswara* atau *swarawati*), dan penyajian ‘*sabet-sabet tematik*’. Oleh karena itu, *pakeliran* Purbo Asmoro sering disebut dengan istilah ‘*pakeliran* tradisi yang dikembangkan’.

Purbo Asmoro sejak tahun 1989 sampai dengan sekarang—paling tidak pada saat penelitian ini berlangsung—terus konsisten mempertahankan pola ‘*pakeliran* tradisi yang dikembangkan’ dalam setiap pertunjukannya. Bahkan menurut catatan Umar Kayam, pada tahun 1993–1994 ketika para dalang berlomba-lomba menerobos pasar dengan berbagai cara antara lain menghadirkan penyanyi *campursari* dan pelawak di atas panggung wayang, Purbo Asmoro tetap mempertahankan format *pakeliran*-

⁶¹ Umar Kayam, *Kelir Tanpa Batas* (Yogyakarta: Gama Media untuk Pusat Studi Kebudayaan UGM, 2001), 212.

nya yang mengutamakan *garapan lakon* daripada format hiburan. Ia berkeyakinan bahwa pertunjukannya akan mempunyai segmen pasar tersendiri.⁶² Terbukti sampai sekarang ia tidak pernah sama sekali kosong ‘tanggapan’, meskipun tidak sangat laku seperti Anom Soeroto dan Manteb Soedharsono.



Gambar 52. *Sabet* tematik Purbo Asmoro dalam *lakon Banjaran Gandamana* pada tanggal 30 Januari 2010 di Sasonomulyo Karaton Surakarta. Kiri: Prabu Gandabayu sedang membayangkan istrinya (Dewi Gandaresmi) yang diculik oleh Prabu Bagaswara. Kanan: Resi Jarwada sedang membayangkan kakak perempuannya (Endhang Jarwawati) yang jatuh cinta kepada Pandhu Dewanata. (Foto: Sugeng Nugroho)

Kepiawaian Purbo Asmoro dalam menggarap drama *pakeliran* telah diakui oleh kalangan pedalangan dan masyarakat pemerhati *pakeliran*. Ia mampu menghidupkan karakter dan suasana batin tokoh-tokoh wayang sesuai dengan permasalahannya masing-

⁶² Kayam, 2001, 213.

masing. Oleh karena itu, beberapa sesepuh dalang seperti Suharni Sabdawati, Keskik Kesdalamana, dan Tristuti Rahmadi Suryasaputra, serta dalang populer Anom Soeroto dan Manteb Soedharsono pernah meramalkan bahwa Purbo Asmoro merupakan sosok dalang masa depan.⁶³ Adapun Sumanto selaku pengamat pedalangan mengatakan bahwa nilai-nilai yang terungkap dalam *pakeliran* Purbo Asmoro selalu berorientasi pada pandangan budaya masa kini, meskipun wujud *pakelirannya* tetap tradisi.⁶⁴

Kemampuan ekspresi Purbo Asmoro dapat dikatakan merata pada semua *garap* unsur ekspresi *pakeliran*. Meskipun demikian, satu hal yang paling menonjol dalam *pakeliran* adalah *sanggit-sanggit lakon* beserta aspek dramatikanya. Struktur adegan yang terdapat dalam *sanggit lakon* Purbo Asmoro selalu terjalin secara kausalitas (Jawa: *kempel*); tidak ada adegan yang sekedar untuk mengisi kekosongan ruang dan waktu. Sajian *catur* Purbo Asmoro, baik dalam suasana agung, marah, maupun susah, mampu menyentuh rasa hayatan. Terutama dalam penyajian *janturan* ia mampu memadukan unsur estetik bahasa dan sastra

⁶³ Pernyataan tersebut dikemukakan pada saat pentas Safari Dalang Bulan Ramadhan 1426 H. di Pengging, Banyudono, Boyolali pada tanggal 19 Oktober 2005.

⁶⁴ Sumanto, wawancara tanggal 20 November 2010 di Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.

pedalangan dengan *laras gamelan*, *rasa pathet*, dan *rasa gending* yang mengiringi. Demikian juga humornya sangat menggelitik. *Sabet* Purbo Asmoro meskipun tidak seatraktif *sabet* Manteb Soedharsono tetapi ‘mampu berbicara’; terlebih untuk *sabet-sabet* yang bersifat tematik ia mempunyai vokabuler lebih variatif daripada Manteb Soedharsono.

Purbo Asmoro saat ini merupakan ‘dalang akademis’ dan satu-satunya dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta yang menjadi dalang profesional, bahkan mampu bersaing dengan dua dalang seniornya: Anom Soeroto dan Manteb Soedharsono. Kepiawaian Purbo Asmoro sebagai dalang tidak hanya dikenal di kalangan pemerhati wayang dalam negeri, tetapi juga orang-orang mancanegara. Beberapa negara asing yang telah dikunjungi sekaligus untuk ajang promosi *pakelirannya* antara lain: Malaysia, Singapura, Thailand, Inggris, Perancis, Austria, Yunani, Amerika, Bolivia, dan India. Di beberapa negara tersebut ia di samping tampil sebagai dalang ‘*pakeliran* padat’,⁶⁵ juga memberi pelatihan kepada orang-orang asing yang ingin memahami lebih serius tentang wayang atau *pakeliran*.

⁶⁵ Dalam beberapa pementasan di luar negeri sering hanya diiringi dengan gending-gending rekaman CD yang telah disiapkan sebelumnya di Indonesia.



Gambar 53. Purbo Asmoro (X) sedang memberikan pelatihan *pakeliran* kepada para seniman Bolivia dalam *Festival Internacional de Teatro de La Paz* pada tanggal 8 April 2008 di Bolivia. (Foto: Sugeng Nugroho)



Gambar 54. Suasana pentas Purbo Asmoro di Bolivia pada tanggal 9 April 2008. Dari kiri atas searah jarum jam: (a) Purbo Asmoro (X) sedang menyiapkan panggung sangat sederhana; (b) Purbo Asmoro menyajikan *pakeliran padat lakon Ciptaning* dengan iringan *CD player*; (c) antusias penonton yang sama sekali belum pernah menyaksikan pertunjukan wayang kulit; (d) Purbo Asmoro (X) didampingi oleh Jonas Besquet menjawab pertanyaan-pertanyaan para penonton usai pertunjukan. (Foto: Sugeng Nugroho)

Purbo Asmoro dalam menyajikan *pakeliran* di kalangan orang-orang mancanegara tetap menggunakan *catur* pedalangan berbahasa Jawa. Untuk memudahkan pemahaman penonton asing yang tidak menguasai bahasa Jawa, *catur* dalang ditranslasi secara langsung oleh Kitsie Emerson dan ditayangkan pada layar monitor yang dipasang di sebelah kanan *sampingan* wayang. Dengan demikian, sering terjadi peristiwa ‘lucu’ pada saat dalang menyajikan *ginem banyol*; penonton asing baru tertawa setelah translasi ditayangkan beberapa saat setelah *ginem banyol* dilontarkan oleh dalang.



Gambar 55. Kitsie Emerson (X) duduk di antara para *pengrawit*, sedang mentranslasi *catur* pedalangan Purbo Asmoro dan ditayangkan langsung pada layar monitor yang dipasang di sebelah kanan *sampingan* wayang. Foto diambil pada saat Purbo Asmoro menyajikan *pakeliran* semalam *lakon Banjaran Gandamana* di Sasonomulyo Karaton Surakarta pada tanggal 30 Januari 2010, yang disaksikan oleh para pengajar dari *International School* di Jakarta. (Foto: Sugeng Nugroho)

Berdasarkan paparan di muka, Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro dapat digolongkan sebagai *integrated artists*. *Integrated artists* adalah seniman yang memiliki kemampuan teknis, kemampuan berelasi dengan orang lain, dan ide-ide yang secara konseptual diperlukan untuk menghasilkan karya seni.⁶⁶

B. Faktor Eksternal

Garapan lakon dengan memusatkan pada kisah perjalanan hidup salah satu tokoh wayang dalam satu kesatuan pentas, tidak banyak dilakukan oleh dalang. Berdasarkan sejumlah informasi yang didapat dalam penelitian, bahwa selain Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro, dalang lain yang pernah *menggarap lakon* dalam bentuk *banjaran*, baru tiga orang, yakni Bambang Suwarno (Surakarta), Blacius Subono (Surakarta), Cahyo Kuntadi (Surakarta), dan Enthus Susmono (Tegal).

Bambang Suwarno—dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta yang juga salah satu andalan S.D. Humardani dalam *menggarap* ‘*pakeliran padat*’—meskipun tidak berprofesi sebagai dalang, tetapi termasuk produktif dalam menghasilkan *garap lakon* jenis *banjar-*

⁶⁶ Howard S. Becker, *Art Worlds* (Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1982), 226.

an. Ia sejak tahun 1975 telah sebelas kali menggarap *lakon* jenis *banjaran*; enam kali *banjaran jugag* dan lima kali *banjaran lakon*.⁶⁷

Banjaran jugag meliputi:

1. *Banjaran Kakrasana*, mulai dari *Kakrasana Lair* sampai dengan *Kakrasana Winisudha* (disajikan pertama kali di rumah Warseno Slenk, Sukoharjo, 1996);
2. *Banjaran Arjuna*, mulai dari *Arjuna Pingit* sampai dengan *Ciptaning* (disajikan bersama dengan Enthus Susmono di Surakarta, 2000);
3. *Banjaran Gathutkaca*, mulai *Lairé Gathutkaca* sampai dengan *Gathutkaca Nagih Janji* (disajikan pertama kali di Klaten, 2005);
4. *Durna Karma Wibangga*, mulai dari *Pendadaran Siswa Sokalima* sampai dengan *Durna Gugur* (disajikan bersama dengan Rumiyati Anjangmas di Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta, 2006);
5. *Banjaran Bima*, mulai dari *Bima Bungkus* sampai dengan *Bimasuci* (disajikan pertama kali di Klaten, 2008); dan
6. *Karma Wibangga Rara Wudhu (Dewi Amba)*, mulai dari *Sayembara Kasi* sampai dengan *Bisma Gugur* (disajikan bersama dengan Rumiyati Anjangmas di Jakarta, 2008).

⁶⁷ Bambang Suwarno, wawancara tanggal 15 Oktober 2010 di Sangkrah, Pasarkliwon, Surakarta.

Adapun *banjaran lakon* hasil karyanya meliputi:

1. *Rama* dalam bentuk '*pakeliran* padat', mulai dari *Sinta Ilang* sampai dengan *Brubuh Ngalengka* (disajikan pertama kali di Perancis, 1976);
2. *Baratayuda* dalam bentuk '*pakeliran* semalam', mulai dari *Kresna Duta* sampai dengan *Duryudana Gugur* (disajikan pertama kali di Klaten, 1996);
3. *Adon-adon Rajamala-Babad Wanamarta* dalam bentuk '*pakeliran* semalam' (disajikan pertama kali di Magelang, 1998);
4. *Karna Tandhing-Salya Gugur* dalam bentuk '*pakeliran* semalam' (disajikan pertama kali di Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta, 1999); dan
5. *Lairé Pandhawa* dalam bentuk '*pakeliran* semalam' (disajikan pertama kali di Klaten, 2005).

Blacius Subono—dosen Jurusan Pedalangan ISI Surakarta yang juga salah satu andalan S.D. Humardani dalam menggarap '*pakeliran* padat'—meskipun bukan dalang profesional, tetapi cukup produktif dalam menghasilkan *garap lakon* jenis *banjaran*.⁶⁸ Ada enam buah *lakon* jenis *banjaran* yang dihasilkan sejak

⁶⁸ Blacius Subono juga produktif dalam menciptakan gending-gending *pakeliran*, antara lain: aneka gending *jejer*, aneka gending *babak unjal*, aneka gending *bedhol jejer*, aneka gending *kedhatonan*, aneka gending *budhalan*, aneka gending adegan *sabrang*, aneka gending *gara-*

tahun 1995 sampai dengan sekarang, dapat diklasifikasi menjadi dua jenis, yakni *banjaran wantah* dan *banjaran jugag*.⁶⁹ *Banjaran wantah* meliputi:

1. *Banjaran Gandamana*, mulai dari *Sayembara Gandawati* sampai dengan *Sayembara Drupadi* (disajikan pertama kali di Bojanegara, 1995); dan
2. *Banjaran Pandhu*, mulai dari *Lairé Pandhu* sampai dengan *Pandhu Banjut* (disajikan pertama kali di RRI Stasiun Surakarta, 2005).

Adapun *banjaran jugag* meliputi:

1. *Banjaran Bima*, mulai dari *Bima Bungkus* sampai dengan *Duryudana Gugur* (disajikan pertama kali di Klaten, 2000);
2. *Durna Kawedhar*, mulai dari *Durna Ngejawa* sampai dengan *Durna Gugur* (disajikan pertama kali di Klaten, 2003);
3. *Banjaran Gathutkaca* dalam bentuk *pakeliran* layar panjang, mulai dari *Gathutkaca Lair* sampai dengan *Gathutkaca Winisudha* (disajikan di Kampus STSI Surakarta, 2005); dan

gara, dan aneka gending adegan *bambangan* di tengah hutan. Gending-gending susunannya itu pertama kali digunakan dalam *pakeliran* Manteb Soedharsono pada tahun 1990-an.

⁶⁹ Blacius Subono, wawancara tanggal 15 Oktober 2010 di Gulon, Jebres, Surakarta.

4. *Parikesit*, mulai dari *Parikesit Lair* sampai dengan *Parikesit Grogol* (disajikan pertama kali di Radio Swara Jakarta, 2005).

Cahyo Kuntadi—dalang muda lulusan Pascasarjana STSI Surakarta—telah menggarap dua repertoar *lakon banjaran*. Pertama, jenis *banjaran kalajaya*, yakni *Banjaran Narayana*, yang merupakan gabungan dari *lakon Kangsa Adu Jago*, *Narayana Bégal*, dan *Narayana Jumeneng Ratu* (dipentaskan pertama kali di Semarang, 2005). Kedua, jenis *banjaran jugag*, yakni *Banjaran Bima*, yang merupakan gabungan dari *lakon Bima Bungkus*, *Balé Sigala-gala*, *Séna Bumbu*, *Sayembara Gandamana*, dan *Babad Wanamarta* (disajikan pertama kali di Ngawi, 2010).⁷⁰

Enthus Susmono, meskipun dalang populer setingkat dengan Purbo Asmoro, tetapi baru dua kali menggarap *lakon banjaran*. Pertama, *Anoman Karma Bumi*, sebuah *garapan* kolaborasi dengan dramatari. Cerita ini diawali dari kelahiran Anoman sampai dengan tampilnya sebagai senapati Ramawijaya dalam menghadapi Dasamuka, dan berakhir pada pertemuannya dengan Bima. Karya *pakeliran*—dramatari berbahasa Indonesia ini digarap bersama dengan Sugeng Nugroho, Nanang HP, Sri Hadi, dan Dedek Wahyudi, dipentaskan di Tugu Pahlawan Surabaya pada

⁷⁰ Cahyo Kuntadi, wawancara tanggal 15 Oktober 2010 di Kentingan, Jebres, Surakarta.

tanggal 20 Agustus 2006. Kedua, *Banjaran Ramabargawa*, yang disajikan dalam bentuk '*pakeliran* semalam'. Pentas perdana di Taman Budaya Jawa Tengah Surakarta pada tanggal 27 April 2006.

Kelangkaan dalang penggubah *lakon* bentuk *banjaran* bukan karena faktor tidak suka, melainkan karena mereka merasa tidak mampu melakukannya. Mereka sadar bahwa pengetahuannya tentang *lakon* wayang terbatas pada *lakon-lakon* yang pernah diketahui dari pementasan dalang-dalang senior atau generasi sebelum mereka. Pada sisi lain, mereka sering menemukan perbedaan versi atau *sanggit* antara sajian dalang senior satu dan sajian dalang senior yang lain. Sementara itu, mereka tidak pernah melacak pada sumber-sumber tertulis. Hampir delapan puluh persen dari sejumlah dalang yang tergabung dalam PADHASUKA tidak mengenal sumber-sumber tertulis tentang *lakon* wayang seperti *Pustaka Raja Purwa* gubahan R.Ng. Rangga-warsita, *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa* tulisan K.G.P.A.A. Mangkunagara VII, dan *Mahabarata Kawedhar* tulisan R.M. Soetarta Hardjawahana.⁷¹

⁷¹ Bagong Supono, Joko Sunarno, Sri Susilo, Suryanto Purbocarito, Tomopandoyo, Warjito, dan Wisnu Warsito, wawancara tanggal 8 Desember 2011 di Gebang, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta.

Faktor lain yang tidak kalah penting sebagai alasan mereka untuk tidak *menggarap lakon banjaran* dapat dikemukakan sebagai berikut. Pertama, *pakeliran* mereka terutama dikonsumsi oleh masyarakat tradisional yang masih mempercayai adanya *angsar lakon*. Menurut para dalang maupun penanggap, sebuah repertoar *lakon* wayang yang disajikan untuk keperluan tertentu, terutama hajatan, hendaknya dapat berpengaruh secara magi kepada penanggap dan masyarakat sekitarnya.⁷²

Kedua, ada semacam ‘fanatisisme’ di kalangan masyarakat bahwa repertoar *lakon* yang baik adalah *lakon-lakon* wayang yang pernah disajikan oleh dalang-dalang populer tertentu. Sebagai contoh, repertoar *lakon* wayang yang disukai masyarakat di wilayah Solo Raya—terutama Surakarta, Sukoharjo, Wonogiri, Boyolali, dan Klaten—adalah *lakon-lakon* yang pernah disajikan oleh Anom Soeroto. Jika mereka menyaksikan pertunjukan wayang kulit dengan repertoar *lakon* tidak seperti yang pernah disajikan oleh Anom Soeroto—termasuk *sanggit lakon* dan *garap* unsur-unsur ekspresi *pakelirannya*—mereka serasa belum menonton wayang kulit. Dengan demikian, mau tidak mau, suka atau tidak suka, para dalang—terutama dalang populer tingkat lokal—jika

⁷² Bagong Supono, Joko Sunarno, Sri Susilo, Suryanto Purbocarito, Tomopandoyo, Warjito, dan Wisnu Warsito, wawancara tanggal 8 Desember 2011. Juga lihat Marsono, 1991, 39–40; Murtiyoso dan Suratno, 1992, 36–37.

ingin tetap laku di masyarakat harus mengikuti jejak dalang populer tertentu yang diidolakan oleh masyarakat pengagumnya.⁷³

Ketiga, tidak ada keberanian para dalang—baik dalang lokal maupun dalang populer selain Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro—untuk melakukan terobosan yang mengarah pada peningkatan kualitas *sanggit* dan *garap lakon*. Terobosan yang mereka lakukan kebanyakan di luar konteks *pakeliran*, seperti menghadirkan penyanyi *campursari* yang masih muda dan cantik-cantik, pelawak, bahkan jika perlu penari di atas panggung wayang kulit.⁷⁴

Dalang dengan menghadirkan penyanyi, pelawak, atau penari di atas panggung wayang kulit menyebabkan *pakelirannya* sering kurang tergarap. Sebab, *pakeliran* semalam yang hanya berdurasi maksimal tujuh jam, sekitar dua jam telah digunakan untuk *limbukan* dan satu setengah jam untuk sajian *gara-gara*, sehingga *garap lakon* tinggal tersisa sekitar tiga setengah jam. Durasi yang relatif pendek ini pun masih dipotong sekitar 97 menit untuk

⁷³ Lihat Marsono, 1991, 7–8.

⁷⁴ *Pakeliran* seperti itu sebagai imbas dari adanya *pakeliran* dua layar yang dikenal dengan nama *pakeliran* PANTAP (singkatan dari Panitia Tetap Apresiasi dan Pengembangan Seni Pewayangan Jawa Tengah) yang diprakarsai oleh Sudjadi (Ketua GANASIDI Provinsi Jawa Tengah) pada awal tahun 1990-an. Lihat Kuwato, “Pertunjukan Wayang Kulit di Jawa Tengah Suatu Alternatif Pembaharuan: Sebuah Studi Kasus” (Tesis S2 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tidak diterbitkan, 2001), 72–73.

bedhol jejer (\pm 7 menit), *budhalan* (\pm 20 menit), *prang gagal* (\pm 30 menit), *prang kembang* (\pm 20 menit), dan *prang brubuh* (\pm 20 menit). Dengan demikian, untuk sajian dramatik *lakon* tinggal tersisa waktu kurang dari dua jam (\pm 113 menit); hal ini pun masih dipotong untuk penyajian *janturan jejer* yang bersifat konvensional (\pm 15 menit) dan dialog-dialog klise (Jawa: *ginem blangkon*) yang tidak berhubungan dengan permasalahan tokoh dalam sebuah peristiwa *lakon*.



Gambar 56. Penyanyi *campursari* dan pelawak yang ikut menyemarakkan pertunjukan wayang kulit sajian Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji dalam pergelaran wayang kulit *purwa* (safari dalang di bulan Ramadhan) yang dilaksanakan oleh PADHASUKA, pada tanggal 23 Agustus 2011 di Madiun. (Foto: Kartiko Nugroho)

1. Tanggapan Dalang dan Pengamat Wayang terhadap *Garap Lakon Banjaran*

Pada saat penelitian ini mulai berjalan, secara kebetulan ISI Surakarta bekerja sama dengan Yayasan Kertagama yang didirikan oleh Harmoko—mantan Menteri Penerangan RI di era Orde Baru—mengadakan pertunjukan rutin wayang kulit *purwa* setiap bulan sekali. Pertunjukan perdana dilakukan oleh Purbo Asmoro, dengan *lakon Sang Kakrasana*; merupakan *banjaran kalajaya* yang dimulai dari episode *Kangsa Léna* sampai dengan episode *Rabiné Kakrasana*, bertempat di Pendapa ISI Surakarta pada tanggal 25 April 2010. Sebelum pertunjukan dimulai, diadakan sarasehan tentang “*Lakon Banjaran*,” dengan pembicara Purbo Asmoro dan Manteb Soedharsono. Adapun sebagai pembahas: Bambang Murtiyoso, Harmoko, Timbul Haryono, dan Sumanto.

Bambang Murtiyoso dan Harmoko berpendapat bahwa setiap dalang mempunyai kekuatan ekspresi masing-masing; ada yang suaranya merdu tetapi *sabetnya* kurang, ada yang *sabetnya* terampil tetapi *antawacananya* tidak *wijang*, dan sebagainya. Oleh karena itu, setiap dalang jika ingin sukses harus mampu menunjukkan jati dirinya, karena bagaimanapun bagusnya ‘suatu tiruan’ tidak akan lebih baik daripada ‘aslinya’. Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro adalah dua contoh kasus dalang yang memiliki jati diri, yang mampu menentukan alternatif *garap*

pakeliran yang tidak dimiliki oleh dalang-dalang lain sebelumnya.⁷⁵



Gambar 57. Timbul Haryono (X) dan Sumanto (XX) dalam Sarasehan *Lakon Banjaran*, pada tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

(Foto: Danang Susilo)

Timbul Haryono berpendapat bahwa *lakon banjaran* merupakan fenomena ‘baru’ dalam dunia pedalangan, karena belum pernah disajikan oleh dalang-dalang sebelum Nartasabda. Tidak dapat dipungkiri bahwa *menggarap lakon banjaran* bukan pekerjaan mudah bagi dalang. Meskipun demikian, terdapat beberapa catatan yang perlu diperhatikan oleh para dalang penggubah *lakon banjaran*. Pertama, mengingat *lakon-lakon* dalam pertunjukan

⁷⁵ Bambang Murtiyoso dan Harmoko, pernyataan pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

wayang kulit bukan sekedar cerita yang dibeberkan, melainkan di balik itu terdapat ‘pesan-pesan tertentu’ yang harus disampaikan kepada masyarakat pemerhati wayang, maka dalam *garap lakon banjaran* pun perlu dipikirkan pentingnya akan hal itu. Yang menjadi permasalahan dalam hal ini adalah: bagaimana *lakon banjaran* yang terdiri dari sejumlah *lakon baku* itu dapat menunjukkan ‘pesan tertentu’; sementara dalam *lakon-lakon pokok* yang *dibanjarkan* telah memiliki ‘pesan’ berbeda-beda. Kedua, penyajian imajinasi verbal—yang berupa *janturan* peristiwa dan *pocapan pagedhongan*—serta imajinasi visual—yang berupa ‘*sabet tematik*’—yang menggantikan episode atau adegan tertentu harus dapat mencerminkan dramaturgi. Ketiga, dalang dalam *menggarap lakon banjaran* perlu mempertimbangkan aspek ideologi, aspek ekonomi, dan aspek edukasi secara seimbang. Keempat, tokoh utama yang *dibanjarkan* dalam sebuah *lakon* harus mempunyai peran lebih menonjol daripada tokoh-tokoh yang lain, sebagaimana misalnya peran tokoh Rama dan Kresna yang di-reliefkan di Candi Prambanan.⁷⁶

Sumanto berpendapat bahwa *sanggit lakon* dan dramaturgi merupakan dua hal yang memiliki ranah berbeda. *Sanggit lakon* berada dalam konteks penciptaan, sedangkan dramaturgi berada

⁷⁶ Timbul Haryono, pernyataan pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

dalam konteks penyajian. *Sanggit lakon* yang baik belum tentu tersajikan dengan baik jika dalang penyaji tidak mampu mendramatisasi masing-masing peristiwa yang tampil dalam *pakeliran* melalui unsur-unsur ekspresinya. Sebaliknya, dramaturgi dapat menutupi kekurangan atau kelemahan sebuah *sanggit lakon*. Salah satu contoh, *sanggit* pada *lakon* karya Nartasabda kadang-kadang kurang mapan, tetapi karena imajinasi verbalnya sangat memukau penonton sehingga *sanggit* yang kurang baik tersebut menjadi tidak tampak. Meskipun demikian, alangkah baiknya jika kedua hal itu dapat berjalan beriringan; *sanggit lakon*nya bagus dan dramaturginya juga menyentuh rasa hayatan.⁷⁷

2. Tanggapan Penonton Wayang terhadap Garap Lakon Banjaran

Penonton wayang kulit di wilayah Solo Raya yang betul-betul dapat dikategorikan sebagai ‘penonton *pakeliran*’ saat ini sudah mulai langka. Terbukti dalam setiap pertunjukan wayang kulit di tempat-tempat hajatan, penonton yang setia menyaksikan sejak awal *pakeliran* (Jawa: *bedhol kayon*) sampai dengan akhir pertunjukan (Jawa: *tanceb kayon*) tidak lebih dari lima puluh orang, bahkan kadang-kadang kurang dari itu. Hanya dalang-dalang

⁷⁷ Sumanto, pernyataan pada Sarasehan *Lakon Banjaran*, tanggal 25 April 2010 di Pendapa ISI Surakarta.

populer seperti Anom Soeroto, Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji, Warseno Slenk, Enthus Susmono, dan Purbo Asmoro yang masih memiliki penonton setia dari awal sampai dengan akhir pertunjukan. Manteb Soedharsono yang merupakan dalang populer setingkat Anom Soeroto pun di wilayah Solo Raya kurang mendapat apresiasi dari penonton.



Gambar 58. Penonton wayang kulit *purwa* di wilayah Solo-Raya. Dari kiri atas searah jarum jam: (a) Penonton wayang kulit di Pendapa ISI Surakarta pada tanggal 2 Mei 2010; (b) penonton wayang kulit di Pendapa TBJT Surakarta pada tanggal 19 Agustus 2010; (c) penonton wayang kulit dalam acara safari dalang PADHASUKA di Alun-alun Kabupaten Klaten pada tanggal 18 September 2009; (d) penonton wayang kulit dalam acara safari dalang PADHASUKA di Hotel Lor In Colomadu pada tanggal 20 Agustus 2011.

(Foto: Kartiko Nugroho dan Sugeng Nugroho)

Tempat-tempat tertentu dan *event-event* tertentu kiranya juga mempunyai pengaruh terhadap keberadaan penonton wayang. Pendapa ISI Surakarta yang merupakan bagian dari kampus perguruan tinggi seni di Surakarta pada setiap diadakan pertunjukan wayang kulit, siapa pun dalangnya, selalu sepi penonton. Sebaliknya, Pendapa Taman Budaya Jawa Tengah (TBJT) di Surakarta setiap diadakan pertunjukan wayang kulit, yang dijadwalkan pada setiap malam Jumat Kliwon, siapa pun dalangnya selalu dipadati penonton. Adapun kegiatan tahunan seperti safari dalang di bulan Ramadhan yang dilaksanakan oleh PADHASUKA, selalu dipadati penonton.

Penonton wayang kulit di TBJT dan penonton wayang kulit pada kegiatan safari PADHASUKA dimungkinkan memiliki karakteristik berbeda. Penonton wayang kulit di TBJT Surakarta adalah betul-betul penonton wayang; mereka adalah komunitas pecinta wayang kulit dari berbagai daerah yang ingin menikmati *pakeliran*. Berbeda dengan penonton pada kegiatan safari PADHASUKA, selain terdiri dari keluarga dalang yang tergabung dalam PADHASUKA, juga penonton yang berpenasaran ingin menyaksikan kemampuan para dalang yang tampil sebagai penyaji *pakeliran* maupun *pengrawit*.

Masyarakat awam kurang berantusias menyaksikan pertunjukan wayang kulit antara lain karena mereka tidak memahami *lakon* wayang. Masyarakat pecinta wayang pun mengenal *lakon-lakon* wayang terbatas pada episode masa-masa kejayaan Pandhawa-Kurawa, terutama yang sering dipentaskan oleh dalang-dalang populer seperti Anom Soeroto, Warseno Slenk, dan Muhammad Pamungkas Prasetyo Bayuaji dalam berbagai kesempatan. Mereka mengenal figur-figur tokoh wayang kulit terbatas pada tokoh-tokoh yang sering tampil dalam *pakeliran*, seperti: Baladewa, Kresna, Puntadewa, Wrekudara, Arjuna, Nakula, Sadewa, Gathutkaca, Abimanyu, Duryudana, Dursasana, Sangkuni, Drona, Karna, Cakil, Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Bilung, Cangik, dan Limbuk. Juga penonton pada umumnya menyukai pertunjukan wayang kulit bukan karena ingin mengetahui alur *lakonnya*, melainkan ingin menikmati hiburannya.

Keterbatasan pengetahuan penonton terhadap repertoar *lakon wayang* serta motivasi pokok mereka dalam menyaksikan pertunjukan wayang kulit, menyebabkan kesulitan mereka mengapresiasi *pakeliran lakon banjaran*. Beberapa penonton mengaku bingung menyaksikan *lakon banjaran* yang disajikan oleh Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro, disebabkan: pertama, struktur

adegannya tidak seperti struktur adegan *lakon-lakon* konvensional, yakni *jejer* dilanjutkan *bedhol jejer*, adegan *kedhatonan*, adegan *paséban jawi* dilanjutkan *budhalan*, adegan *sabrang*, *prang gagal*, *gara-gara*, adegan *sanga sepisan*, *prang kembang*, dan seterusnya. Kedua, banyaknya persoalan tokoh yang harus diungkap di dalam struktur *lakon* menyebabkan kurangnya ruang intermeso bagi tokoh-tokoh humoris (Cangik-Limbuk dan *panakawan*). Sementara itu, para penonton sudah terbiasa menyaksikan *pakeliran* wayang kulit yang didominasi oleh *limbukan* dan *gara-gara* yang berisi dialog humor dan sajian lagu-lagu *campursari*.

Merosotnya tingkat apresiasi penonton wayang kulit sesungguhnya tidak semata-mata faktor kesalahan mereka, tetapi juga kesalahan dalang. Umar Kayam dalam bukunya yang berjudul *Kelir Tanpa Batas* telah banyak menyinggung persoalan mudarnya tatanan *pakeliran* yang telah terjadi sejak era 90-an. Pada saat itu banyak dalang yang karena mengejar ‘payu’ atau laku jual di masyarakat, sehingga mereka menghalalkan segala cara untuk memenuhi selera atau menyenangkan penonton. Hampir segala bentuk hiburan lain, seperti *jaipongan*, *campursari*, *dangdut*, *rock*, dan lawak masuk ke dalam pertunjukan wayang kulit. Dalang Djoko Hadiwidjojo atau yang populer disebut ‘Djoko Edan’ (dari Pudukpayung, Semarang) dan Enthus Susmono (dari

Tegal) adalah dua dari sederetan dalang-dalang pada waktu itu yang lebih menonjolkan aspek ‘hiburan’ daripada *garapan* dramatik *lakon*. Bahkan Enthus Susmono tidak segan-segan keluar dari panggung dalang sekedar untuk menyanyi bersama dengan para *pesindhènnya* yang—dengan catatan—bukan *swara-wati pakeliran*. Tebalnya porsi hiburan sering mengalahkan *garapan lakon*, sehingga yang terjadi bukan pertunjukan wayang kulit yang ‘ditumpangi’ lagu-lagu *campursari*, melainkan musik *campursari* yang ‘disisipi’ sajian wayang kulit. Menurut Kayam, hanya Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro yang pada waktu itu masih berpegang teguh pada penggarapan *lakon pakeliran*.⁷⁸

Berdasarkan dua faktor eksternal yang telah dipaparkan; kelangkaan dalang penggarap *lakon banjaran* dan merosotnya tingkat apresiasi penonton wayang, dapat menyebabkan *lakon banjaran* hanya akan bertahan secara temporer. Jika tidak segera muncul dalang-dalang generasi penerus Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro yang mampu menggarap *lakon banjaran*, maka dapat diprediksi bahwa tiga puluh tahun ke depan *lakon banjaran* hanya akan menjadi kenangan.

⁷⁸ Kayam, 2001, 119–182.

BAB VI

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah yang disampaikan di bagian pengantar penelitian ini, maka hasil penelitian tentang *sanggit* dan *garap lakon banjaran* pertunjukan wayang kulit *purwa* gaya Surakarta dapat disimpulkan sebagai berikut.

Pertama, munculnya *lakon banjaran* sebagai salah satu bentuk penyajian *lakon* wayang kulit *purwa* tidak terlepas dari faktor sosial budaya yang terjadi pada tahun 1970-an. Menurunnya wibawa PADASUKA dan PDMN sebagai dua lembaga pendidikan dalang di Surakarta pada saat itu, serta kedudukan *pakem* pedalangan yang bersifat arbitrer—yang hanya dianggap benar oleh kalangan tertentu—secara tidak langsung memberi motivasi kepada Nartasabda untuk menciptakan ‘tradisi baru’ di kalangan pedalangan.

Nartasabda menciptakan *garap lakon* dalam bentuk *banjaran* dapat dipahami sebagai salah satu bentuk ‘legitimasi diri’ seorang ‘maestro dalang’. Sebagai sosok seniman pedalangan Jawa yang ‘superkreatif’ dan pada tahun-tahun sebelumnya (1960-an) telah ‘berani melakukan perubahan-perubahan’ terhadap tradisi pedalangan, ia merasa tertantang untuk bersaing kreativitas dengan

para mahasiswa Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta. Jika para mahasiswa Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta pada tahun 1975 telah berani dan mampu menciptakan ‘*pakeliran* padat’—yang struktur dan tekstur pertunjukannya sangat berbeda dengan ‘*pakeliran* tradisi’ bentuk semalam maupun ringkas, maka Nartasabda juga berani dan merasa mampu menciptakan *pakeliran* baru dalam bentuk *lakon banjaran*. Berbekal dari pengalamannya sebagai seniman *tobong* dan sebagai dalang wayang kulit yang telah digelutinya selama puluhan tahun, Nartasabda merasa yakin bahwa karya barunya itu akan dapat diterima di kalangan masyarakat pemerhati wayang.

Faktor ketidakpuasan terhadap karya pedalangan yang telah ada juga menjadi alasan utama bagi dua dalang generasi penerus Nartasabda dalam mengembangkan *garap lakon banjaran*. Kebekuan kreativitas para dalang pada umumnya—yang dalam setiap pertunjukan hanya mementaskan *lakon-lakon* bentuk konvensional dengan *sanggit* yang tradisional—menjadi cambuk bagi Manteb Soedharsono dan Purbo Asmoro untuk menggarap *lakon* lebih serius. Penguasaan mereka terhadap konsep-konsep ‘*pakeliran* padat’ dijadikan bekal untuk mengembangkan *garap lakon banjaran*. Terutama bagi Purbo Asmoro, menggarap *lakon banjaran* tidak sekedar membeberkan peristiwa *lakon* atau

merangkai episode-episode, tetapi lebih dari itu yakni mengungkap sejumlah permasalahan tokoh utamanya. Di samping itu, penggarapan *lakon* lebih terfokus pada tokoh utama.

Kedua, semua tokoh wayang yang mempunyai asal-usul dan peristiwa kehidupan, baik tokoh-tokoh protagonis maupun tokoh-tokoh antagonis, pada dasarnya dapat diangkat sebagai tokoh utama dalam *lakon banjaran*. Meskipun demikian, para dalang penggubah *lakon banjaran* cenderung memilih tokoh-tokoh wayang yang banyak mengalami peristiwa kehidupan serta tokoh-tokoh wayang yang banyak menimbulkan permasalahan di dalam *lakon*.

Berdasarkan fase kehidupan tokoh utama yang terungkap di dalam *lakon*, *lakon banjaran* dapat diklasifikasi menjadi tiga jenis: *banjaran wantah*, *banjaran jugag*, dan *banjaran kalajaya*. *Banjaran wantah* adalah *lakon banjaran* yang menyajikan kisah perjalanan hidup salah satu tokoh wayang dari lahir sampai dengan kematiannya dalam satu kesatuan pentas. *Banjaran jugag* adalah *lakon banjaran* yang menyajikan kisah perjalanan hidup salah satu tokoh wayang pada fase tertentu: sejak lahir sampai dengan masa dewasa, atau sejak masa dewasa sampai dengan kematiannya. Adapun *banjaran kalajaya* adalah *lakon banjaran* yang menyajikan kisah perjalanan hidup salah satu tokoh wayang pada

masa-masa kejayaannya saja. Pengklasifikasian ini bukan didasarkan pada sedikit-banyaknya episode yang disajikan dalam satu kesatuan pentas, melainkan didasarkan pada panjang-pendeknya peristiwa kehidupan tokoh yang terungkap di dalam *sanggit lakon*.

Ketiga, *lakon banjaran* mempunyai hubungan intertekstual dengan sejumlah repertoar *lakon* yang sudah ada atau dengan serial *lakon* wayang tertentu. Episode-episode dalam *sanggit lakon banjaran* tidak dibatasi oleh salah satu sumber *lakon*, tetapi dapat dikombinasi dengan sumber *lakon* yang lain. *Sanggit* di dalam penciptaan *lakon banjaran* mempunyai dua peran pokok: (1) untuk memilih versi peristiwa dari berbagai sumber *lakon*; dan (2) untuk memperpanjang dan memperpendek sajian *lakon*.

Sanggit dan *garap lakon banjaran* tidak mempunyai pola tertentu; bergantung pada kreativitas dan inovasi masing-masing dalang penggubah *lakon*. Struktur dan tekstur *lakon banjaran* dapat dikelompokkan menjadi dua jenis: pertama, *sanggit* dan *garap* ‘konvensional’; kedua, *sanggit* dan *garap* ‘tradisi yang dikembangkan’ dengan mengacu konsep ‘*pakeliran padat*’. Struktur dan tekstur *lakon banjaran* jenis pertama—dengan contoh kasus *Banjaran Bisma* karya Nartasabda—mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Struktur *lakon banjaran* disusun secara linier dengan mengacu pola struktur *lakon* episode.
- b. Penggarapan teksturnya masih mengacu *garap catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan* konvensional, dengan ungkapan yang berulang-ulang dan cenderung berpanjang-panjang.
- c. Oleh karena episode-episodenya tidak *digarap* menjadi satu kesatuan yang utuh, sehingga alur dramatikanya terkesan terputus-putus serta tidak ada keseimbangan antara ‘peningkatan tindakan’ (*rising action*) dan ‘penurunan tindakan’ (*falling action*), baik yang dibangun melalui *garap catur*, *sabet*, *gending*, maupun *sulukan*.

Struktur dan tekstur *lakon banjaran* jenis yang kedua—dengan contoh kasus *Banjaran Kunthi* karya Purbo Asmoro—mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

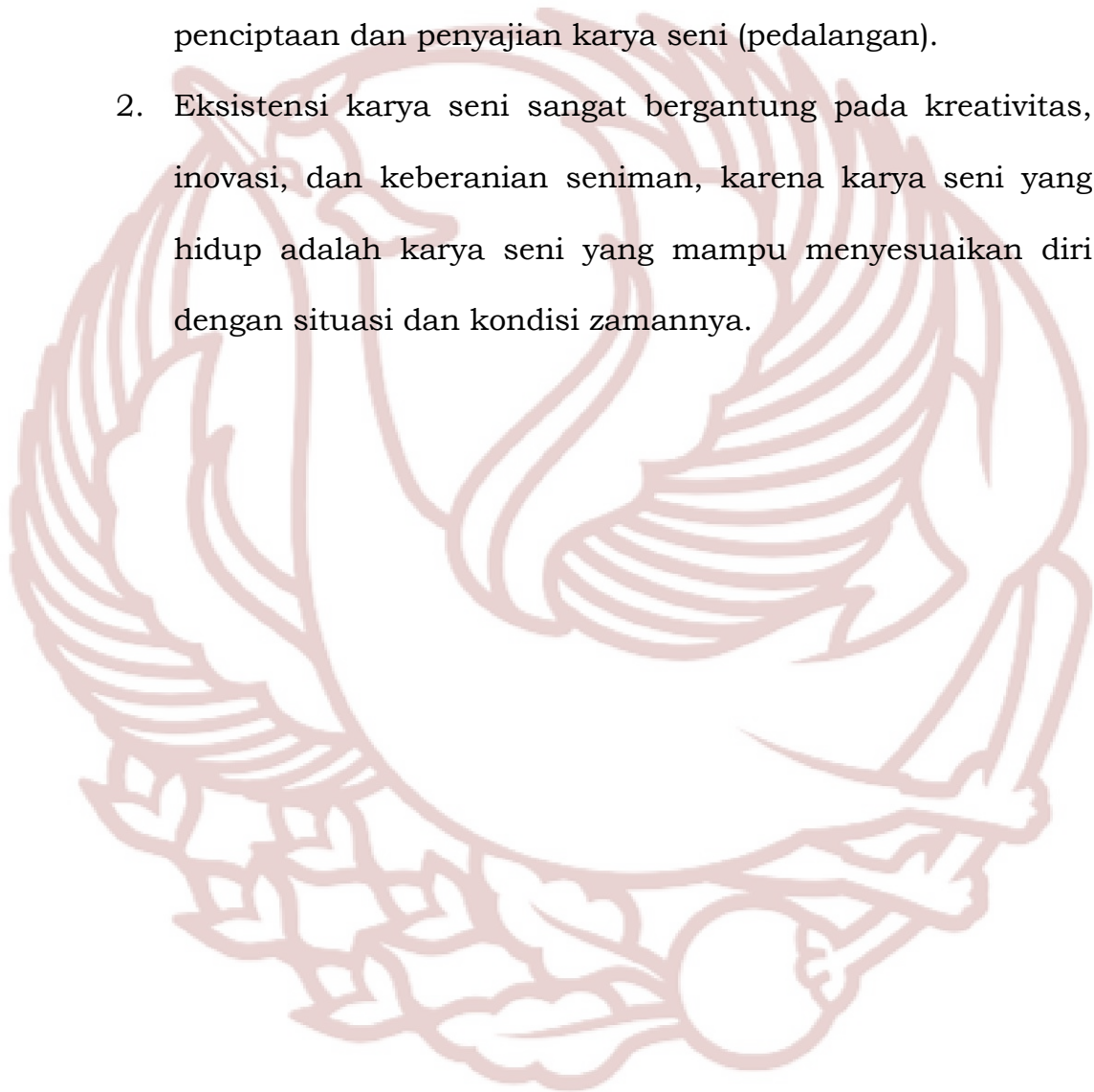
- a. Struktur *lakon banjaran* disusun secara kausalitas dengan mengacu konsep *lakon* ‘pakeliran padat’.
- b. Penggarapan teksturnya, baik *catur*, *sabet*, *gending*, maupun *sulukan* cenderung efektif dan efisien serta menghindari hal-hal yang bersifat klise.
- c. Oleh karena *garap* masing-masing episodenya mempunyai hubungan sebab-akibat, sehingga alur dramatikanya menjadi berantai. Di samping itu, setiap ada ‘peningkatan tindakan’

(*rising action*) pasti diakhiri dengan ‘penurunan tindakan’ (*falling action*).

Keempat, keberadaan *lakon banjaran* tidak terlepas dari dua faktor yang saling terkait, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Latar belakang kesenimananan dalang serta strateginya dalam menyampaikan ‘pesan’—yang berupa *sanggit* dan *garap pakeliran*—merupakan faktor penentu penyajian *lakon banjaran*. Ada empat persyaratan yang harus dimiliki oleh dalang agar mampu menyusun dan menyajikan *lakon banjaran* yang berkualitas. Pertama, memahami sumber-sumber *lakon* wayang beserta perbedaan versi masing-masing; kedua, mampu menyusun episode-episode menjadi satu kesatuan *lakon* yang bersifat kausalitas; ketiga, menguasai teknik penggarapan unsur-unsur ekspresi *pakeliran*; dan keempat, mempunyai keberanian berkreasi dan berinovasi, serta tidak takut gagal. Sebaliknya, tingkat apresiasi masyarakat merupakan faktor eksternal yang ikut menentukan berhasil tidaknya komunikasi seni yang dibangun oleh dalang melalui pementasan *lakon banjaran*. Oleh karena itu, dalang dalam melaksanakan pertunjukan harus memahami karakter penontonnya, karena keberhasilan sebuah karya seni sangat bergantung pada kesejajaran suasana kejiwaan antara dalang dan masyarakat pemerhati *pakeliran*.

Berdasarkan keempat simpulan tersebut, temuan pokok penelitian ini mencakup dua hal sebagai berikut.

1. *Sanggit* dan *garap* merupakan faktor penentu keberhasilan penciptaan dan penyajian karya seni (pedalangan).
2. Eksistensi karya seni sangat bergantung pada kreativitas, inovasi, dan keberanian seniman, karena karya seni yang hidup adalah karya seni yang mampu menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi zamannya.



DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A. Komar dan Seno Subro. *Ki Manteb "Dalang Setan": Sebuah Tantangan*. Surakarta: Yayasan Resi Tujuh Satu, 1995.
- Abrams, M.H. *A Glossary of Literary Terms*. New York: Holt, Rinehard and Winston, Inc., 1971.
- Adhikara, S.P. *Unio Mystica Bima: Analisis Cerita Bimasuci Jasadipoera I*. Bandung: Penerbit ITB, 1984.
- Ahimsa-Putra, Heddy Shri. *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta: Galang Press dan Yayasan Adhi Karya untuk Pusat Penelitian Kebudayaan dan Perubahan Sosial Universitas Gadjah Mada, 2000.
- _____. "Ethnoart: Fenomenologi Seni untuk Indiginasi Seni," *Dewa Ruci*, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Vol. 1 No. 3 (April 2003):343-367.
- _____. *Strukturalisme Lévi-Strauss: Mitos dan Karya Sastra*. Yogyakarta: Kepel Press, 2006.
- Anderson, Benedict R.O'G. *Mitologi dan Toleransi Orang Jawa*. Yogyakarta: Qalam, 2000.
- Bandem, I Made. "Drama Tari Gambuh Sebuah Cerminan Kehidupan Istana," *Kabananan*, Jurnal Kebudayaan Vol. 1 (September, 2001).
- Becker, AL. "Text-Building, Epistemology and Aesthetics in Javanese Shadow Theatre," *The Imagination of Reality Essays in Southeast Asian Coherence Systems*. New Jersey: Ablex Publishing Corporation Norwood, 1979: 211-243.
- Becker, Howard S. *Art Worlds*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1982.
- Benamou, Marc. "Rasa in Javanese Musical Aesthetics." Disertasi Doktoral (Musikologi). Michigan: University of Michigan, 1998.

- Boskoff, Alvin. "Recent Theories of Social Change," dalam Ed. Warner J. Cahnman & Alvin Boskoff, *Sociologi and History: Theory and Research*. London: The Free Press of Glencoe, 1964.
- Brandon, James R. *On Thrones of Gold: Three Javanese Shadow Plays*. Cambridge, Massachussetts: Harvard University Press, 1970.
- _____. *Jejak-jejak Seni Pertunjukan di Asia Tenggara*, di-indonesiakan oleh R.M. Soedarsono. Bandung: Pusat Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Seni Tradisional Universitas Pendidikan Indonesia, 2003.
- De Marinis, Marco. *The Semiotics of Performance*, translated by Aine O'Healy. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1993.
- Dietrich, John E. *Play Direction*. New York: Prentice-Hall, Inc., 1955.
- Dominick, Joseph R. *The Dynamics of Mass Communication: Media in the Digital Age*, 7th edition. McGraw Hill, 2002.
- Feinstein, Alan, dkk. *Lakon Carangan*, Jilid I, II, III. Surakarta: Proyek Dokumentasi Lakon Carangan Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1986.
- Fisher, B. Anbrey. *Teori-teori Komunikasi: Perspektif Mekanistik, Psikologis, Interaksional, dan Pragmatis*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1986.
- Garraghan, Gilbert J. *A Guide To Historical Method*. New York: Fordham University Press, 1957.
- Gendhon (S.D.) Humardani. *Gendhon Humardani: Pemikiran dan Kritiknya*, Ed. Rustopo. Surakarta: STSI Press, 1991.
- Hardjawahana, R.M. Soetarta. *Kalawarti Mahabharata Kawedar*, Tahun I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII. Surakarta: Penerbit R.M. Soetarta Hardjawahana, 1936, 1937, 1938, 1939, 1940, 1941, 1942, 1943.
- Haryono, Timbul. *Logam dan Peradaban Manusia*. Yogyakarta: Philosophy Press, 2001.

- _____. *Seni Pertunjukan dan Seni Rupa dalam Perspektif Arkeologi Seni*. Surakarta: ISI Press, 2008.
- Hastanto, Sri. *Konsep Pathet dalam Karawitan Jawa*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, 2009.
- Hazeu, G.A.J. *Kawruh Asalipun Ringgit sarta Gegepokanipun kaliyan Agami ing Jaman Kina*, Ed. Mangkudimedjo, alih aksara Sumarsana, alih bahasa Hardjana HP. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Bacaan dan Sastra Indonesia dan Daerah, Depdikbud, 1979.
- Holt, Claire. *Melacak Jejak Perkembangan Seni di Indonesia*, diindonesiakan oleh R.M. Soedarsono. Bandung: Arti Line, 2000.
- Jatman, Darmanto. *Isteri*. Jakarta: PT. Grasindo, 1997.
- _____. *Sori Gusti*. Semarang: Limpad, 2002.
- Jazuli, M. "Dalang Pertunjukan Wayang Kulit: Studi tentang Ideologi Dalang dalam Perspektif Hubungan Negara dengan Masyarakat." Disertasi untuk memperoleh gelar Doktor pada Program Pascasarjana Universitas Airlangga Surabaya, tidak diterbitkan, 1999.
- _____. *Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan*. Semarang: Limpad, 2003.
- Kats, J. *Het Javaansche Tooneel: Wajang Poerwa*. Weltevreden: Uitgave van de commissie voor de Volkslectuur, 1923.
- _____. *Suatu Bentuk Seni Pertunjukan Jawa: Wayang Purwa*, terjemahan K.R.T. Kartaningrat. Dordrecht-Holland/Cinnaminson USA: Foris Publication, 1984.
- Kayam, Umar. *Seni, Tradisi, Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Sinar Harapan, 1981.
- _____. *Kelir Tanpa Batas*. Yogyakarta: Gama Media untuk Pusat Studi Kebudayaan UGM, 2001.
- Kernodle, George R. *Invitation to the Theatre*. New York/Chicago/San Francisco/Atlanta: Harcourt, Brace & World, Inc., 1967.

- Kodiron. *Serat Pakem Pedalangan, Balungan Lampahan Ringgit Purwa*. Solo: Peladjar, 1967.
- Koentjaraningrat. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1997.
- Kuntowijoyo. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana, 1987.
- Kusumadilaga, K.P.A. *Serat Sastramiruda*, ditransliterasikan oleh Sudibyo Z. Hadisutjipto dan diindonesiakan oleh Kama-jaya. Jakarta: Proyek Penerbitan Buku Sastra Indonesia dan Daerah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1981.
- Kuwato. "Tinjauan Pakeliran Padat Palguna-Palgunadi Karya Bambang Murtiyoso DS." Laporan Penelitian STSI Surakarta, tidak diterbitkan, 1990.
- _____. "Pertunjukan Wayang Kulit di Jawa Tengah Suatu Alternatif Pembaharuan: Sebuah Studi Kasus." Tesis S2 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan Jurusan Ilmu-ilmu Humaniora Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tidak diterbitkan, 2001.
- _____. "Menggali Konsep-konsep dalam Catur Pakeliran Tradisi Gaya Surakarta," makalah Seminar Pedalangan Nusantara III, disajikan di STSI Surakarta pada tanggal 20 September 2002.
- Kwant, R.C. *Manusia dan Kritik*. Yogyakarta: Penerbit Yayasan Kanisius, 1975.
- Kincaid, D. Lawrence dan Wilbur Schramm. *Asas-asas Komunikasi Antar Manusia*, diindonesiakan oleh Agus Setiadi. Jakarta-Hawaii: Lembaga Penelitian, Pendidikan, dan Penerangan Ekonomi dan Sosial (LP3ES) bekerja sama dengan East-West Communication Institute (EWCI).
- Lauer, Robert H. *Perspektif tentang Perubahan Sosial*, diindonesiakan oleh Alimandan. Jakarta: Rineka Cipta, 1993.
- Lindsay, Jennifer. *Klasik, Kitsch, Kontemporer: Sebuah Studi tentang Seni Pertunjukan Jawa*, diindonesiakan oleh Nin Bakdi Sumanto. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 1991.

- Litlejohn, Stephen W. *Theories of Human Communication*, 6th Edition, 1999.
- Litlejohn, Stephen W. dan Karen A. Foss. *Theories of Human Communication*, 9th Edition. Belmont: Thomson Wadsworth, 2008.
- Magnis-Suseno, Fraz. *Etika Dasar: Masalah-masalah Pokok Filsafat Moral*. Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1987.
- _____. *Etika Jawa: Sebuah Analisa Falsafi tentang Kebijaksanaan Hidup Jawa*. Jakarta: PT. Gramedia, 1988.
- _____. *Wayang dan Panggilan Manusia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 1991.
- Mangkunagara VII, K.G.P.A.A. *Serat Pedhalangan Ringgit Purwa*, Jilid XXXI s.d. XXXIII. Batawi Sentrum: Balai Pustaka, 1932.
- _____. "On the Wayang Kulit (Purwa) and Its symbolic and Mystical Elements," terjemahan Claire Holt. Original Text published in *Djawa*, Vol. XIII, 1933.
- Marsono. "Wayang Purwa pada Upacara Sadranan di Lingkungan Masyarakat Jawa Tengah, Kontinuitas dan Perubahannya." Tesis S2 Program Studi Sejarah Fakultas Pasca-sarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tidak diterbitkan, 1991.
- Morissan dan Andy Corry Wardhany. *Teori Komunikasi: tentang Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2009.
- Mudjanattistomo, R.M. dan Sangkono Tjiptowardojo. *Pedalangan Ngayogyakarta*, Jilid I. Yogyakarta: Habirandha, 1977.
- Mulyono, Sri. *Wayang Asal-usul, Filsafat, dan Masa Depan*. Jakarta: Gunung Agung, 1978.
- Murtiyoso, Bambang. *Seni Pedalangan (Jawa): Unsur-unsur Pokok*. Surakarta: ASKI Surakarta, 1981a.
- _____. *Garap Pakeliran Sekarang Pada Umumnya*. Surakarta: ASKI, 1981b.

- _____. *Pengetahuan Pedalangan*. Surakarta: Proyek Pengembangan IKI, Sub Bag Proyek ASKI Surakarta, 1982/1983.
- _____. "Pakeliran Padat Salah Satu Bentuk Pembaharuan dalam Pakeliran," makalah Lokakarya Dalang Budha III, diselenggarakan oleh Proyek Pengembangan Kesenian Jawa Tengah pada tanggal 23–27 Mei 1983 di Sasnomulyo, Baluwarti, Surakarta.
- _____. "*Lampahan Carangan Satléraman*," makalah Sarasehan Pedalangan disajikan di Kampus ASKI Surakarta, tanggal 25–27 Juni 1984.
- _____. "Bayang-bayang di Balik Dalang." Pidato Dies Natalis XXXIV STSI Surakarta, dalam *Dies Natalis XXXIV, Wisuda Sarjana/Diploma STSI Surakarta, 15 Juli 1998*. Surakarta: Sekolah Tinggi Seni Indonesia, 1998[a].
- _____. "Model-model Bentuk Pembaruan Pedalangan Jawa," *Gelar, Jurnal Ilmiah dan Seni STSI Surakarta* No. 1 Th. I/1998[b]:53–59.
- _____. *Menggapai Popularitas: Aspek-aspek Pendukung Agar Menjadi Dalang Kondang*. Surakarta: STSI Press, 2004.
- _____. "Anom Suroto Dalang Desa Populer di Kota," *Empat Menguak Tradisi*, Seri Figur Seni Pertunjukan Indonesia 2. Jakarta: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 2008.
- Murtiyoso, Bambang dan Suratno. "Studi tentang Repertoar Lakon Wayang yang Beredar Lima Tahun Terakhir di Daerah Surakarta." Laporan Penelitian Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia, tidak diterbitkan, 1992.
- Murtiyoso, Bambang, dkk. *Pertumbuhan dan Perkembangan Seni Pertunjukan Wayang*. Surakarta: Citra Etnika, 2004.
- Nojowirongko, M.Ng. al. Atmotjendono. *Serat Tuntunan Pedalangan Tjaking Pakeliran Lampahan Irawan Rabi*, Djilid I, II, III, IV. Jogjakarta: Tjabang Bagian Bahasa, Djawatan Kebudayaan Departemen P.P. dan K, 1960.
- Nugroho, Sugeng. "Keleluasan Sanggit/Kreativitas bagi Seorang Dalang," *Gatra Majalah Warta Wayang* No. 25-III-1990: 30–33. Jakarta: Sekretariat Nasional Pewayangan Indonesia

- _____. "Pengaruh Teks Wacana Pedalangan terhadap Aspek Estetik Sajian Pakeliran." Laporan Penelitian Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, tidak diterbitkan, 2000.
- _____. "Studi tentang Pertunjukan Wayang Kulit Enthus Susmono." Tesis Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan, Program Pascasarjana STSI Surakarta, tidak diterbitkan, 2003.
- _____. "Konsep-konsep Artistik dan Estetik Seni Pedalangan Jawa," *Dewaruci*, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Vol. 4 No. 3 (Desember 2007):319–338.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007.
- Oemarjati, Boen Sri. *Bentuk Lakon dalam Sastra Indonesia*. Jakarta: Gunung Agung, 1971.
- Padmosoekotjo, S. *Silsilah Wayang Purwa Mawa Carita*, Jilid I, II, III, IV, V, VI, VII. Surabaya: CV. Citra Jaya, 1979, 1981, 1982, 1984, 1985, 1986; PT. Citra Jaya Murti, 1986.
- Panenggak Widodo, Ki Marwoto. *Balungan Ringgit Purwa*. Sala: K.S., 1975.
- Pendit, Nyoman S. *Mahabarata Sebuah Perang Dahsyat di Medan Kurukshetra*. Jakarta: Bhratara Karya Aksara, 1980.
- Poerbatjaraka, R.M.Ng. *Kapustakan Djawi*. Jakarta: Djambatan, 1964.
- Poerwodarminto, W.J.S. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1938.
- Poerwono, Won, dkk. *Profil Pakeliran Ki Manteb Soedharsono Menjadikan Wayang Enak Dipandang*. Surakarta: Yayasan Dwara Budaya, 2000.
- Prawiroatmodjo, S. *Bausastra Jawa-Indonesia*, Jilid I dan II. Jakarta: Gunung Agung, 1985.
- Probohardjono, R.S. *Pakem Pedalangan Lampahan Wayang Purwa*, Jilid I. Surakarta: CV. Ratna, 1989.

- Rahno Triyogo, Yohanes Brefeur dan Kuntara Wiryamartana, "Hubungan Intertekstual dalam Banjaran Gathutkaca Karya Ki Nartosabdo," *Sosiohumanika* No. 14 Th. II, Mei 2001:323–334.
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2005.
- Rajagopalachari, C. *Mahābhārata Sebuah Roman Epik Pencerah Jiwa Manusia*, diindonesiakan oleh Yudhi Murtanto. Yogyakarta: Ircisod, 2009.
- Riffaterre, Michael. *Semiotics of Poetry*. Bloomington: Indiana University Press, 1984.
- Rustopo. "Peran Dalang di Era Reformasi," *Gelar*, Jurnal Ilmiah dan Seni STSI Surakarta No. 1 Th. I/1998:45–52.
- _____. *Krisis Kritik: Seperempat Abad Pasca Gendhon Humardani*. Surakarta: ISI Press, 2008.
- Sadhily, Hassan. *Ensiklopedi Indonesia*. Jakarta: PN. Balai Pustaka, 1983.
- Sajid, R.M. *Bauwarna Wajang*. Djilid I. Sala: Hadiwidjajan, 1956.
- _____. *Bauwarna Kawruh Wajang: Wewaton Kawruh Bab Wajang*. Djilid II. Surakarta: Widya Duta, 1971.
- Sarumpaet, Riris K. *Istilah Drama dan Teater*. Jakarta: Jurusan Sastra Indonesia, Fakultas Sastra Universitas Indonesia, 1977.
- Sarwanto. "Kehadiran Anom Soeroto dalam Dunia Pedalangan: Sebuah Biografi," *Lakon*, Jurnal Jurusan Pedalangan STSI Surakarta, Vol. II No. 1 (Juli 2005):30–44.
- Sastroamidjojo, A. Seno. *Renungan tentang Pertundjukan Wajang Kulit*. Djakarta: Kinta, 1964.
- Satoto, Soediro. *Wayang Kulit Purwa Makna dan Struktur Dramatiknya*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara (Javanologi), Direktorat Jenderal Kebudayaan Depatemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1985.

- Soedarso Sp. *Wanda: Suatu Studi tentang Resep Pembuatan Wanda-wanda Wayang Kulit Purwa dan Hubungannya dengan Presentasi Realistik*. Yogyakarta: Proyek Penelitian dan Pengkajian Kebudayaan Nusantara, Direktorat Jenderal Kebudayaan Depdikbud, 1986.
- Soedarsono, R.M. *Metodologi Penelitian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa*. Bandung: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia, 1999.
- _____. "Raja dan Seni: Pengaruh Konsepsi Kenegaraan terhadap Seni Pertunjukan Istana," *Kabaranan*, Jurnal Kebudayaan Vol. 1 (September, 2001).
- Soemanto, Bakdi. *Godot di Amerika dan Indonesia, Suatu Studi Banding*. Jakarta: Grasindo, 2002.
- Soenarjo. "Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Jawa Masa Kini: Kajian Manajemen Strategik (*Strategic Management*)."
Disertasi Program Doktor Program Pascasarjana Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, tidak diterbitkan, 2003.
- Soetarno. "Unsur-unsur Estetika dalam Pedalangan Wayang Kulit Jawa Tengah." Laporan Penelitian, kerja sama Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta dengan The Ford Foundation, 1988.
- _____. *Nilai-nilai Tradisional versus Nilai-nilai Baru dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Jawa Masa Kini*. Pidato Pengukuhan Guru Besar Madia pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta. Surakarta: UPT. Penerbitan STSI, 1998.
- _____. *Pakeliran Pujosumarto, Nartosabdo, dan Pakeliran Dekade 1996–2001*. Surakarta: STSI Press, 2002.
- Soetarno, Sunardi, dan Sudarsono. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Press, 2007.
- Soetarno dan Sarwanto. *Wayang Kulit dan Perkembangannya*. Surakarta/Sukoharjo: ISI Press bekerja sama dengan CV. Cendrawasih, 2010.
- Soetrisno, R. *Kawruh Pedalangan*. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1976.

- Subono, B. "Garap Pakeliran," *Cempala* Edisi Gatutkaca. Jakarta: Pepadi Pusat, 1996.
- Sudarko. *Pakeliran Padat: Pembentukan dan Penyebarannya*. Surakarta: Citra Etnika, 2003.
- Sudjiman, Panuti (ed.). *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: PT. Gramedia, 1984.
- Sugiarto, A. (ed.). *Kumpulan Gendhing Jawa Karya Ki Narto Sabdho*, Jilid I, II, III, IV. Semarang: Proyek Pengembangan Kesenian dan Kebudayaan Jawa Tengah, 1996/1997–1998/1999.
- Sumanto. "Konsep Lakon Wayang Gaya Surakarta," *Dewaruci*, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Program Pendidikan Pascasarjana STSI Surakarta Vol. 1 No. 2, Oktober 2002a:193–207.
- . *Nartosabdo: Kehadirannya dalam Dunia Pedalangan Sebuah Biografi*. Surakarta: STSI Press, 2002b.
- Sumanto. "Dasar-dasar Garap Pakeliran," dalam Ed. Suyanto, *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen-elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Press, 2007.
- Sumanto, Titin Masturoh, Kuwato, dan Sumardji. "Janturan dan Pocapan Gaya Surakarta Sebuah Tinjauan Tekstual." Laporan Penelitian STSI Surakarta, tidak diterbitkan, 1993.
- Supanggah, Rahayu. *Bothèkan Karawitan II: Garap*. Surakarta: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press, 2009.
- Suparno, T. Slamet. "Pakeliran Purwa Jawa Gaya Surakarta: dari Ritus sampai Pasar." Disertasi untuk memperoleh gelar Doktor dalam Program Studi Ilmu Sosial Program Pascasarjana Universitas Airlangga Surabaya, tidak diterbitkan, 2006.
- . *Seni Pedalangan Gagrak Surakarta: Butir-butir Kearifan Lokal Sebagai Solusi Problematik Mutakhir*. Surakarta: ISI Press, 2007.

Suryasaputra. "Serat Pustaka Raja Purwa (Sampun Kadhapuk Balungan Lakon)." Jilid I, II, III, IV, V, VI, VII, naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1983.

_____. "Buku Balungan Lakon Serie Mahabarata I, II, III, IV, V," naskah ketikan, tidak diterbitkan, 1995.

Suwarno, Bambang. "Konsep Garap Sabetan Wayang Kulit Purwa dalam Pakeliran," makalah Seminar Pedalangan Nusantara III, tanggal 20 September 2002 di STSI Surakarta.

_____. "Kemauan, Kemampuan, Keberanian: Dasar Kreativitas Seni," dalam Ed. Waridi dan Bambang Murtiyoso, *Seni Pertunjukan Indonesia: Menimbang Pendekatan Emik Nusantara*. Surakarta, Jakarta: Program Pendidikan Pascasarjana Sekolah Tinggi Seni Indonesia bekerja sama dengan The Ford Foundation, 2005:262-274.

_____. "Perkembangan Garap Pakeliran," makalah Seminar Pedalangan Nusantara, Proyek Hibah Kompetisi A2 Tahun ke-2 Batch 3 Tahun 2007, tanggal 30 November 2007 di STSI Surakarta.

Tanojo, R. *Serat Dewarutji Kidung*. Sala: Toko Buku Peladjar, 1962.

Teeuw, A. *Membaca dan Menilai Sastra*. Jakarta: Gramedia, 1983.

Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1989.

Tjabang Bagian Bahasa. *Kitab Dewarutji*, disadur dan diindonesiakan oleh Tjabang Bagian Bahasa Djawatan Kebudayaan Kementerian Pendidikan, Pengajaran, dan Kebudayaan di Jogjakarta, 1954.

Tjiptawardaja, Sangkana. *Sulukan Ngayogyakarta*. Yogyakarta: HABIRANDHA, 1977.

Van Groenendaal, V.M. Clara. *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti, 1987.

Walidi. *Gendhing-gendhing Wayang Purwa*, Jilid I dan II. Surakarta: Akademi Seni Karawitan Indonesia, 1976.

- Walujo, Kanti. *Peranan Dalang dalam Menyampaikan Pesan Pembangunan: Analisa Komprehensif Peranan Wayang dalam Pembangunan*. Jakarta: Direktorat Publikasi Ditjen Pembinaan Pers dan Grafika Departemen Penerangan Republik Indonesia, 1994.
- Wertheim, W.F. *Masyarakat Indonesia dalam Transisi: Studi Perubahan Sosial*, terjemahan Elizabet. Yogyakarta: Tiara Wacana, 1999.
- Wignjosoetarno, Ng. *Diktat Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal Lampahan Wahyu Pakem Makutarama*. Surakarta: Jajasan Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran, 1950.
- _____. *Lampahan Makutarama: Pedalangan Ringgit Purwa Watjutjal*. Surakarta: Jajasan PDMN, 1972.
- Wiryamartana, I Kuntara. *Arjunawiwaha: Transformasi Teks Jawa Kuna lewat Tanggapan dan Penciptaan di Lingkungan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Duta Wacana University Press, 1990.
- Zoetmulder, P.J. *Kalangwan: Sastra Jawa Kuno Selayang Pandang*, diindonesiakan oleh Dick Hartoko. Jakarta: Djambatan, 1985.

DAFTAR NARASUMBER

Bambang Murtiyoso, S.Kar., M.Hum., 66 tahun, pengamat wayang dan pensiunan dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, Gabudan, Pasarkliwon, Surakarta.

Bambang Suwarno, S.Kar., M.Hum., 60 tahun, dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, Sangkrah, Pasarkliwon, Surakarta.

Blacius Subono, S.Kar., M.Sn., 58 tahun, dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, Gulon, Jebres, Surakarta.

Harmoko, 75 tahun, mantan Menteri Penerangan Republik Indonesia dan Sesepuh Yayasan Kertagama, Jakarta.

Ki Anom Soeroto (K.R.A.T. Lebdonagoro), 63 tahun, dalang profesional, Kebon Seni Timasan, Makamhaji, Kartasura, Sukoharjo.

Ki Bagong Supono, 48 tahun, dalang profesional, Karangembang, Klaten.

Ki Cahyo Kuntadi, S.Sn., M.Sn., 28 tahun, dalang profesional, Kentingan, Jebres, Surakarta.

Ki Joko Sunarno, 47 tahun, dalang profesional, Karanggede, Boyolali.

Ki Kusni Keskik, 47 tahun, dalang profesional, Soran, Klaten.

Ki Manteb Soedharsono (K.R.T. Lebodipuro), 63 tahun, dalang profesional, Doplang, Karangpandan, Karanganyar.

Ki Naryacarita (almarhum), 70 tahun, dalang profesional dan dosen luar biasa Jurusan Pedalangan STSI Surakarta, Windan, Makamhaji, Kartasura, Sukoharjo.

Ki Ng. Suyatna Wignyasarana (almarhum), 70 tahun, guru dalang PDMN Surakarta, Punggawan, Banjarsari, Surakarta.

Ki Panut Sasra Dharmaka (almarhum), 78 tahun, dalang profesional, Nganjuk.

Ki Purbo Asmoro, S.Kar., M.Hum., 50 tahun, dalang profesional dan dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, Gebang, Kadipiro, Banjarsari, Surakarta.

Ki Sayoko Gondosaputro, 59 tahun, dalang profesional, Jolotundo, Jatinom, Klaten.

Ki Sri Susilo, 49 tahun, dalang profesional, Klayutan, Nogosari, Boyolali.

Ki Suryanto Purbocarito, 50 tahun, dalang profesional, Karanggede, Boyolali.

Ki Tomopandoyo, 52 tahun, dalang profesional, Beteng, Randulanang, Klaten.

Ki Tristuti Rahmadi Suryasaputra (almarhum), 69 tahun, Perumnas Mojosongo, Jebres, Surakarta.

Ki Warjito, 50 tahun, dalang profesional, Gagaksipat, Boyolali.

Ki Wisnu Warsito, S.Kar., 47 tahun, dalang profesional, Kurung, Ceper, Klaten.

Ledjar Subroto, 66 tahun, desainer wayang kulit, Sosrokusuman, Yogyakarta.

Prof. Dr. Soetarno, DEA. (K.R.A.T. Dwijonagoro), 68 tahun, guru besar ISI Surakarta, Perumahan RC Ngringo, Jaten, Karanganyar.

Prof. Dr. Sri Hastanto, 66 tahun, guru besar ISI Surakarta, Tegalasri, Karanganyar.

Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc. (KP. Haryono Hadiningrat), 68 tahun, guru besar Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Kadipaten Kidul, Kebondalem Kidul, Prambanan, Klaten.

Sumanto, S.Kar., M.S., 64 tahun, dosen Jurusan Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, Gumpang, Windan, Kartasura, Sukoharjo.

Sunu Sudarsana (almarhum), 65 tahun, Klaten.

DAFTAR DISKOGRAFI

Anom Soeroto. *Kakrasana Winisudha*, kaset audio komersial, produksi Fajar Record, 1983.

_____. *Banjaran Gathutkaca*, VCD *pakeliran* semalam, rekaman pentas dalam rangka Ulang Tahun STKIP Jakarta, tanggal 1 Januari 2007 di TMII Anjungan Jawa Timur.

Bambang Suwarno. *Ciptaning*, VCD *pakeliran* padat, rekaman pentas pada tanggal 24 April 1999 di Pendapa STSI Surakarta

Manteb Soedharsono. *Banjaran Drupadi* atau *Sejatiné Drupadi*, VCD *pakeliran* semalam, rekaman pentas dalam rangka sosialisasi pembiayaan rumah bagi masyarakat umum oleh Kementerian Negara Perumahan Rakyat bekerja sama dengan PT. Sarana Multi Griya Pinansial Persero dan RRI Pusat Jakarta, tanggal 23 Oktober 2009 di Jakarta.

_____. *Kéncaka Rangsang – Wirathaparwa – Kresna Gugah*, DVD *pakeliran* semalam, rekaman pentas safari Paguyuban Dhalang Surakarta di bulan Ramadhan, tanggal 28 Agustus 2010 di Rumah Dinas Bupati Sragen.

_____. *Bima Bangkit*, DVD *pakeliran* ringkas, rekaman pentas dalam rangka apresiasi seni pedalangan oleh Jurusan Pedalangan ISI Surakarta bekerja sama dengan Yayasan Kertagama Jakarta, tanggal 16 Januari 2011 di Pendapa ISI Surakarta.

Nartasabda. *Banjaran Bisma*, kaset audio komersial, produksi Dahlia Record, 1977.

_____. *Banjaran Drona*, kaset audio komersial, produksi Dahlia Record, 1981.

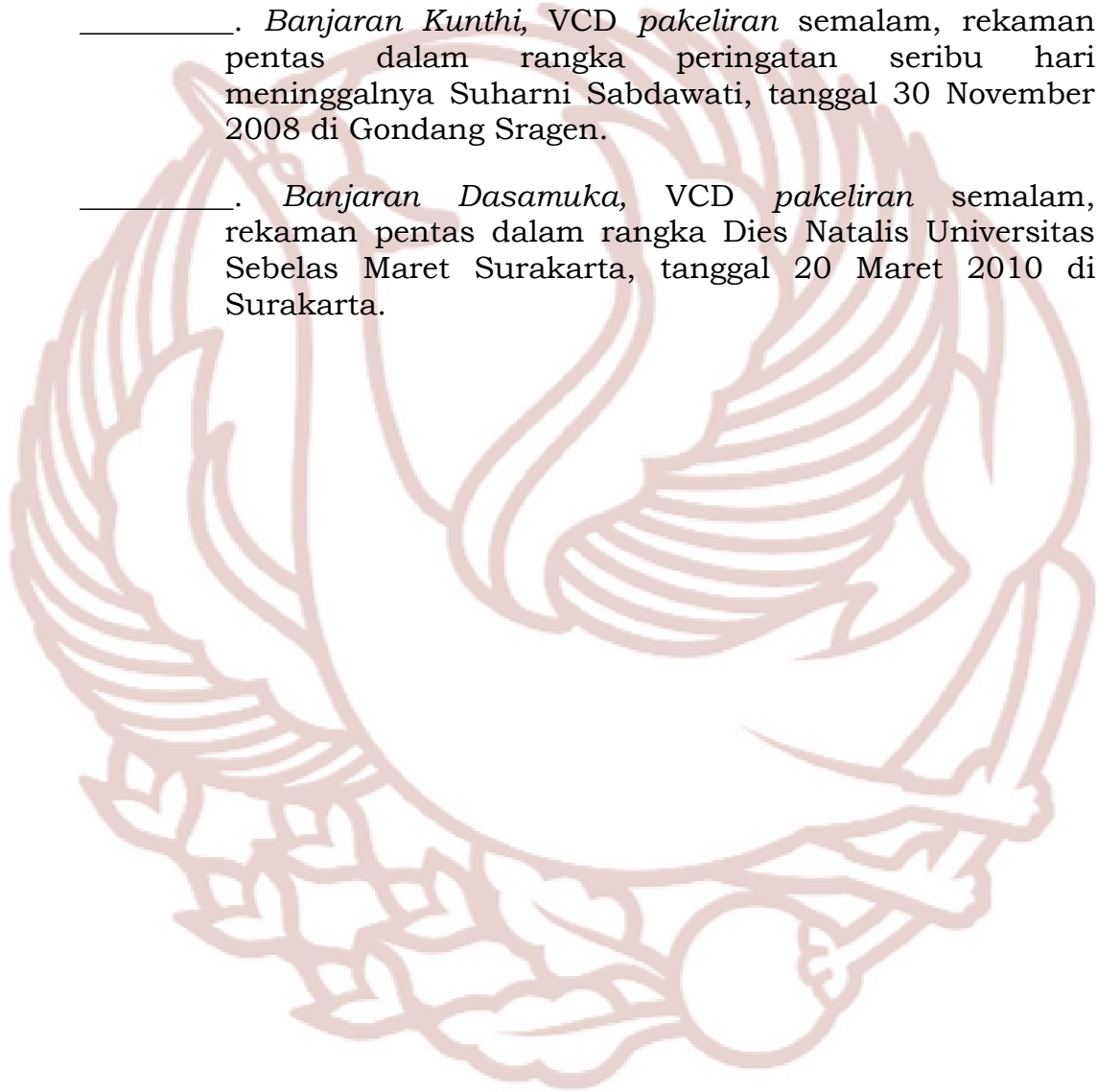
_____. *Banjaran Bima* atau *Bima Kelana Jaya*, kaset audio komersial, produksi Dahlia Record, 1981.

Purbo Asmoro. *Salya Begal*, VCD *pakeliran* padat, rekaman pentas pada tanggal 3 April 2005 di Pendapa STSI Surakarta.

_____. *Bima Bungkus*, VCD *pakeliran* semalam, rekaman pentas pada tanggal 9 Maret 2006 di Pasarkliwon, Surakarta.

_____. *Banjaran Kunthi*, VCD *pakeliran* semalam, rekaman pentas dalam rangka peringatan seribu hari meninggalnya Suharni Sabdawati, tanggal 30 November 2008 di Gondang Sragen.

_____. *Banjaran Dasamuka*, VCD *pakeliran* semalam, rekaman pentas dalam rangka Dies Natalis Universitas Sebelas Maret Surakarta, tanggal 20 Maret 2010 di Surakarta.



GLOSARIUM

- Ada-ada* : jenis *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana tegang, geram, tergesa-gesa, atau hiruk-pikuk. Penyajian *sulukan* jenis ini disertai bunyi pukulan kayu (*cempala*) pada kotak wayang, disebut *dhodhogan*; atau kadang-kadang disertai bunyi sepakan kaki pada lempengan logam (*keprak*) yang digantung pada sisi kotak wayang, disebut *keprakan*.
- Ageng* : besar; salah satu jenis gending, meliputi bentuk *gendhing kethuk 4 kerep* dan *gendhing kethuk 4 arang*.
- Alas-alasan* : sebuah penggarapan irama gending *Ayak-ayak* yang dipercepat, hampir menyerupai irama *Srepeg*. Disebut *garap alas-alasan* karena gending yang berirama seperti itu dalam *pakeliran* tradisi gaya Surakarta disajikan untuk mengiringi kesatria hendak masuk hutan.
- Alit* : kecil; salah satu jenis gending, meliputi bentuk *ayak-ayak*, *jineman*, *kemuda*, *srepeg*, *sampak*, *lancaran*, *ketawang*, dan *ladrang*.
- Alusan* : figur wayang kesatria halus, bersahaja. Misalnya: Rama, Lesmana, Pandhu, Arjuna, Abimanyu, Irawan. Untuk tokoh Abimanyu dan Irawan juga disebut *bambangan*.
- Alusan lanyap* : figur wayang kesatria halus dengan muka tegap. Misalnya: Suryaputra, Karna, Samba, Setyaka, Wisanggeni. Untuk tokoh Samba dan Setyaka juga disebut *putran*; sedangkan untuk tokoh Wisanggeni juga disebut *bambangan*.
- Alusan luruh* : figur wayang kesatria halus, dengan muka menunduk. Misalnya: Rama, Lesmana, Pandhu, Arjuna, Abimanyu, Irawan. Untuk tokoh Abimanyu dan Irawan juga disebut *bambangan*.

Amardawagung: salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti menguasai gending-gending *pakeliran* dan berbagai ragam *sulukan* termasuk vokabuler *cakepannya*.

Amardawalagu: lihat *amardawagung*.

Amardibasa : salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti menguasai bahasa pedalangan, baik yang berkaitan dengan tingkat tutur bahasa, situasi adegan, dan dialek tokoh-tokoh wayang.

Angsar : (1) sesuatu (benda, peristiwa, dan sebagainya) yang dianggap mempunyai tuah atau menyebabkan kemujuran; (2) peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam *pakeliran* wayang akan berpengaruh terhadap kehidupan manusia senyatanya.

Antawacana : (1) batas ucapan; perbedaan warna suara dan lagu kalimat masing-masing tokoh wayang; (2) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti sajian narasi *janturan* atau *pocapannya* sesuai dengan *laras gamelan*, *rasa pathet*, *rasa gending*, dan suasana adegan; dialog masing-masing tokoh wayangnya berbeda berdasarkan jenis, besar-kecilnya ukuran, tunduk-tengadahnya roman muka, warna roman muka, bentuk biji mata dan mulut, karakter, dan suasana batin tokoh dalam peristiwa *pakeliran*.

Awicarita : salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti menguasai repertoar cerita atau *lakon-lakon* wayang.

Ayak-ayak : (1) salah satu jenis gending yang masuk dalam kategori gending *alit*; (2) nama repertoar gending.

Babak unjal : bagian dari *jejer* untuk menampilkan datangnya tamu di hadapan raja.

Baku : pokok.

Bambangan bokongan: tokoh kesatria halus yang kain bagian belakangnya berbentuk bulat menyerupi pantat (Jawa: *bokong*). Misalnya: Lesmana, Sekutrem, Palasara, Arjuna.

Bambangan jangkah: tokoh kesatria halus yang jarak langkah kakinya lebih lebar daripada *bambangan bokongan*, serta kainnya menjuntai ke bawah (Jawa: *kuncan*). Misalnya: Sumantri, Abimanyu, Irawan, Priyambada, Prabakusuma.

Banjaran : salah satu bentuk sajian *lakon* wayang yang mengisahkan peristiwa kehidupan salah satu tokoh secara berkeseinambungan dalam satu kesatuan pentas.

Banjaran jugag: *lakon banjaran* yang mengungkapkan peristiwa kehidupan tokoh pada fase tertentu: sejak lahir sampai dengan masa dewasa, atau sejak masa dewasa sampai dengan kematiannya.

Banjaran kalajaya: *lakon banjaran* yang mengungkapkan peristiwa kehidupan tokoh pada masa-masa kejayaannya saja.

Banjaran lakon: *lakon banjaran* yang menyajikan sederetan repertoar *lakon pokok*—dua sampai dengan empat *lakon* bahkan lebih—secara kronologis dalam satu kesatuan pentas.

Banjaran tokoh: *lakon banjaran* yang memusatkan *garapan pikeliran* pada perjalanan hidup salah satu tokoh wayang (biografi).

Banjaran wantah: *lakon banjaran* yang mengungkapkan peristiwa kehidupan tokoh dari lahir sampai dengan mati.

Banyol : dialog humor.

Banyol gawan lakon: humor yang ada kaitannya dengan permasalahan tokoh di dalam sebuah cerita atau *lakon* yang dipergelarkan.

Banyol medal saking kelir: humor yang terlepas dari permasalahan tokoh di dalam sebuah cerita atau *lakon* yang dipergelarkan.

Bapangan : figur wayang gagah dengan muka cenderung mendongak, mulut terbuka sedang dengan gigi *jagungan*. Misalnya Dursasana, Pragota, Burisrawa, Rajamala.

Bedhol jejer : peristiwa selesainya adegan pertama (*jejer*) di suatu kerajaan, yang ditandai dengan tercabutnya tokoh-tokoh wayang secara berurutan.

Bedholan : tercabutnya boneka wayang dari *gedebog*.

Bléncong : lampu tradisional yang digunakan secara khusus untuk menyinari pertunjukan wayang kulit, berbentuk menyerupai cerek atau gembor, pada paruhnya diberi sumbu dari benang lawe, serta untuk menyalakan diberi minyak kelapa.

Budhalan : peristiwa berangkatnya pasukan dari sebuah kerajaan atau kahyangan.

Buka celuk : vokal pria atau wanita yang mengawali tersajinya sebuah repertoar gending.

Buta raton : raksasa berukuran relatif besar dengan tutup kepala berupa mahkota; raja raksasa.

Cakepan : syair *tembang*, *sulukan*, atau gending.

Cantrik : abdi pendeta.

Cantrik dhalang: orang yang mengabdikan kepada dalang dan bertugas mengerjakan pekerjaan rumah tangga, serta pada saat dalang yang diikuti melaksanakan pentas, ia bertugas membantu menata wayang dan gamelan. Pada saat mengikuti pentas dalang inilah ia memperhatikan segala aktivitas *pakeliran*, dengan harapan ia dapat menirunya sehingga dalam jangka waktu tertentu dapat tampil sebagai dalang.

Capeng : salah satu vokabuler *sabet* untuk menggambarkan figur wayang mengencangkan pakaian, biasanya meliputi: kelat bahu, gelang tangan, sabuk, dan ikat kepala.

Carangan : suatu cerita yang lepas, otonom, berdiri sendiri.

Carang dhinapur: lakon ciptaan baru tetapi seolah-olah merupakan bagian dari lakon pokok; jika lakon pokok diibaratkan sebuah pohon, maka *carang dhinapur* adalah dahan atau rantingnya.

- Catur* : wacana dalang yang disajikan dalam *pakeliran*.
- Cempala* : kayu pemukul kotak wayang kulit, untuk menimbulkan efek tertentu pada pertunjukan wayang kulit.
- Cengkah* : salah satu vokabuler *sabet* perang untuk menggambarkan dua tokoh saling mendorong dan saling menarik.
- Céngkok* : (1) gaya yang berlaku pada atau berasal dari lingkup/wilayah tertentu; (2) pola dasar lagu yang telah memiliki satu kesatuan musikal; di dalamnya terdapat *luk*, *wilet*, dan *gregel*.
- Cepengan* : teknik memegang tangkai penggapit (Jawa: *gapit*) wayang.
- Crita pagedhongan*: sebuah cerita yang disajikan secara verbal oleh dalang tanpa disertai penampilan figur wayang dalam *pakeliran*, yang berfungsi untuk: (1) mendeskripsi sebuah peristiwa tertentu; (2) meningkatkan episode tertentu yang jika dikelirkan menjadi berkepanjangan; (3) menyambung antar-peristiwa dan antar-episode agar tidak terjadi pemutusan alur cerita; (4) untuk mengungkapkan peristiwa-peristiwa tertentu yang tidak mengenai langsung tetapi melibatkan peran tokoh utama. Peristiwa-peristiwa yang disajikan melalui *crita pagedhongan* kebanyakan peristiwa yang lebih bersifat kronologis, bukan peristiwa penting yang dihadapi oleh tokoh utama.
- Cucut* : (1) lucu; (2) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti mampu membangkitkan rasa humor atau kesan lucu sehingga membuat tertawa penonton.
- Dhagelan* : tokoh wayang humoris, antara lain: Semar, Gareng, Petruk, Bagong, Togog, Bilung, Cantrik, Cangik, Limbuk.
- Dhalang ndésa* : dalang pedesaan. Istilah ini biasanya berkonotasi rendah; buta huruf atau tidak berpendidikan pedalangan keraton.
- Dhampit* : kembar laki-laki dan perempuan.

- Dhodhogan* : bunyi pukulan kayu pemukul kotak wayang kulit (disebut *cempala*) untuk membangun suasana tertentu dalam *pakeliran*.
- Dhudhahan* : jenis boneka wayang yang penataannya ditempatkan di dalam *kothak* atau *tutup kothak*.
- Entas* : *entas-entasan*: wayang keluar dari *panggung*.
- Entas-entasan mati*: tercabutnya boneka wayang dari *pakeliran* yang tidak disertai gerak-gerak ekspresif; biasanya pada saat dicabut dari *gedebog* dibayangkan oleh figur *kayon*.
- Èsem bupati* : kritik yang bersifat terselubung atau sangat halus, sehingga tidak tampak sebagai sebuah kritik.
- Gagahan* : Figur wayang yang berperawakan tinggi besar dan rentangan kaki cenderung lebar (Jawa: *jangkah wiyar*). Misalnya: Baladewa, Gathutkaca, Gandamana, Bratasena, Wrekudara.
- Gamanan* : senjata wayang, antara lain: panah, keris, gada, pedang, tombak.
- Gamelan ageng*: perangkat gamelan secara lengkap dan berlaras *sléndro-pélog*.
- Gamelan wayangan*: perangkat gamelan yang biasa untuk mengiringi pertunjukan wayang pada masa lalu, hanya berlaras *sléndro*, tanpa disertai *ricikan bonang barung*, *bonang penerus*, *demung*, *saron penerus*, dan *siter*, tetapi ditambah *ricikan kecèr*.
- Gandem* : berat dan mantap untuk suara vokal.
- Gapuran* : sebuah adegan untuk melukiskan raja berhenti di depan gapura kerajaan; adegan ini terjadi setelah *jejer* suatu kerajaan.
- Gara-gara* : nama adegan wayang kulit yang menampilkan figur *panakawan*: Garèng, Pétruk, dan Bagong, baik untuk bersenda-gurau maupun menyajikan gending-gending atau lagu-lagu *dolan*.

- Garap* : (1) Suatu sistem atau rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh dalang bersama kerabat kerjanya (*pengrawit*, *wiraswara*, dan *swarawati*) yang terdiri dari beberapa unsur: *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan*. Masing-masing unsur tersebut memiliki cara kerja tersendiri yang bersifat mandiri tetapi tidak dapat berdiri sendiri-sendiri; artinya, *catur*, *sabet*, *gending*, dan *sulukan* saling terkait, saling berinteraksi, saling mendukung, dan saling mengisi sehingga menghasilkan kualitas karya seni yang sesuai dengan visi, misi, dan sasaran yang hendak dituju oleh seniman dalang. (2) Implementasi *sanggit*.
- Garapan* : hasil *garap*; hasil inovasi sebuah karya seni.
- Gawan dalang* : *pengrawit*, *swarawati*, atau *wiraswara* yang selalu diajak pentas oleh dalang tertentu.
- Gayeng* : suasana menarik dan penuh keakraban.
- Gecul* : kesan lucu.
- Gedebog* : batang pisang yang digunakan untuk menancapkan tangkai penggapit wayang kulit dalam sebuah pertunjukan wayang.
- Gendhing kethuk loro*: (1) salah satu bentuk *gending*; (2) sebuah komposisi *gending* yang dalam satu baris lagu (Jawa: *kenongan*) terdapat dua kali *tabuhan ricikan kethuk*.
- Gendhing kethuk papat*: (1) salah satu bentuk *gending*; (2) sebuah komposisi *gending* yang dalam satu baris lagu (Jawa: *kenongan*) terdapat empat kali *tabuhan ricikan kethuk*.
- Ginem* : percakapan wayang, baik berupa dialog ataupun monolog.
- Ginem baku* : percakapan wayang yang berkaitan langsung dengan permasalahan tokoh dalam sebuah peristiwa *lakon*.
- Ginem banyol* : percakapan wayang untuk membuat tertawa penonton; humor.

Ginem blangkon : dialog klise; sebuah pengantar pembicaraan yang berisi dialog basa-basi seorang patih atau putra raja kepada raja yang melaporkan tentang keadaan negara pada umumnya.

Ginem isèn-isèn : (1) percakapan wayang yang berisi tema-tema aktual dalam realitas kehidupan yang dikaitkan dengan permasalahan tokoh dalam sebuah adegan; (2) percakapan wayang yang masih berkaitan dengan permasalahan tokoh tetapi telah mengalami variasi, biasanya dikaitkan dengan masalah-masalah humanistik.

Ginem sampiran : percakapan wayang tentang pesan-pesan tertentu di luar permasalahan tokoh dalam sebuah peristiwa *lakon*, misalnya pesan-pesan tentang pembangunan, keluarga berencana, dakwah, kampanye, dan sebagainya.

Gobyog : ramai, meriah (untuk suara).

Gregel : teknik penyuaran pengembangan dari *céngkok* tertentu dengan mengadakan pengolahan terhadap satu nada yang digetarkan dan nada itu biasanya dua nada di atas nada lintasan (sebelum nada *sèlèh*) atau nada *sèlèh céngkok*.

Greget : (1) semangat; (2) kesan bersemangat, tegang, tergesa-gesa, kaku, kasar, polos, marah, bernafsu, atau menakutkan yang ditimbulkan oleh *garap catur*, *sabet*, *gending*, atau *sulukan*; (3) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti dapat menyajikan peristiwa *pakeliran* seolah-olah peristiwa nyata.

Greget-saut : (1) jenis *sulukan* yang bersifat tegang untuk *pakeliran* gaya Surakarta; (2) tidak adanya jarak ucapan antartokoh.

Inggah : bagian kedua dari *garap gending*, baik *ketawang gendhing* ataupun *gendhing*.

Janturan : narasi dalang untuk melukiskan suatu adegan yang disertai alunan *gending* berbunyi lembut (Jawa: *sirepan*).

- Jaranan* : (1) gerak figur kuda; (2) salah satu vokabuler *sabet* yang melukiskan tokoh wayang sedang naik kuda, biasanya terjadi pada peristiwa keberangkatan pasukan kerajaan.
- Jeblos* : salah satu vokabuler *sabet* perang dengan cara wayang kiri menghantam wayang kanan dari sisi luar, wayang kanan menghindar ke dalam; wayang kiri menghantam wayang kanan ke sisi dalam, wayang kanan menghindar ke luar. Pola *sabet* ini diulangi lagi pada saat wayang kanan dibalik menghadap ke kanan sehingga membelakangi wayang kiri.
- Jejer* : nama adegan *pakeliran* tradisi gaya Surakarta yang tampil pertama kali, biasanya dengan latar (*setting*) berupa kerajaan atau kahyangan.
- Kakawin* : (1) sanjak, syair, atau puisi Jawa Kuna; (2) salah satu jenis tembang Jawa yang setiap baitnya (*pada*) ditentukan oleh jumlah baris, serta setiap barisnya ditentukan oleh jumlah kata (*lampah*) dan jumlah penggalan suku kata (*pedhotan*).
- Kalajaya* : masa kejayaan; lihat *banjaran kalajaya*.
- Karahinan* : pertunjukan selesai melebihi batas waktu yang ditentukan.
- Katongan* : jenis wayang tokoh-tokoh raja tetapi yang bukan raja raksasa, seperti: Kunthiboja, Drupada, Kresna, Puntadewa.
- Kebogèlan* : pertunjukan selesai sebelum waktu yang ditentukan.
- Kedhatonan* : nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet nem* (setelah *jejer*) dengan latar (*setting*) sebuah istana raja atau keputrian.
- Kelir* : layar berwarna putih—dengan tepi atas dan bawah berwarna hitam atau merah—yang direntangkan pada sebuah gawang dan digunakan untuk pertunjukan wayang kulit.
- Kempel* : *lakon* yang ditampilkan memiliki jalinan atau relasi yang sangat erat.

- Keprak* : lempengan-lempengan logam yang tergantung pada bibir kotak wayang kulit, untuk menimbulkan efek tertentu pada pertunjukan wayang kulit.
- Keprakan* : bunyi lempengan logam yang disebabkan oleh sepakan kaki kanan dalang, untuk membangun suasana tertentu dalam *pakeliran*.
- Ketawang* : (1) salah satu bentuk gending *alit*; (2) sebuah komposisi gending yang dalam satu kalimat lagu (Jawa: *gongan*) terdiri dari 16 *sabetan*, dengan dua kali *tabuhan ricikan kenong* dan satu kali *tabuhan ricikan kempul*.
- Kiprahan* : salah satu nama vokabuler gerak wayang untuk melukiskan tokoh sedang menari, atau untuk mengungkapkan asmara (*gandrung*).
- Klenèngan* : sajian gending-gending untuk keperluan konser karawitan secara mandiri, bukan untuk mengiringi pertunjukan.
- Kombangan* : vokal dalang yang menyertai lagu gending.
- Kothak* : peti atau kotak persegi panjang untuk menyimpan boneka wayang kulit atau wayang *golèk* yang sekaligus berfungsi untuk menggantungkan *keprak* dan sasaran untuk pukulan *cempala*.
- Kung* : landung, panjang untuk suara vokal.
- Ladrang* : (1) salah satu bentuk gending *alit*; (2) sebuah komposisi gending yang dalam satu kalimat lagu (Jawa: *gongan*) terdiri dari 32 *sabetan*, dengan empat kali *tabuhan ricikan kenong* dan tiga kali *tabuhan ricikan kempul*.
- Lakon gawan* : *lakon* favorit dalang; *lakon* wayang yang selalu siap disajikan oleh dalang pada berbagai kesempatan.
- Lakon* : cerita wayang; (1) judul atau nama repertoar cerita yang disajikan; (2) alur atau jalannya cerita; (3) tokoh utama pada keseluruhan peristiwa di dalam sebuah cerita yang disajikan.

Lakon carangan : lihat *carangan*.

Lakon carang dhinapur: lihat *carang dhinapur*.

Lakon pasemon : *lakon* wayang yang ceritanya diangkat dari fenomena kehidupan, dapat berupa kritik sosial ataupun ajakan.

Lakon sempalan : *lakon* ciptaan baru yang terlepas dari *lakon baku* tetapi permasalahan yang disajikan merupakan petikan dari salah satu permasalahan *lakon baku*.

Lancaran : (1) salah satu bentuk gending *alit*; (2) sebuah komposisi gending yang dalam satu kalimat lagu (Jawa: *gongan*) terdiri dari 16 *sabetan*, dengan empat kali *tabuhan ricikan kenong* dan tiga kali *tabuhan ricikan kempul*.

Lanyap : tegap, untuk roman muka wayang kulit.

Laras : nada gamelan (*sléndro* dan *pélog*).

Laris : sering mendapat tanggapan pentas.

Limbukan : nama adegan wayang kulit yang menampilkan figur Cangik dan Limbuk.

Luruh : menunduk, untuk roman muka wayang kulit.

Manyura pindho : adegan kedua pada bagian *pathet manyura*.

Manyura ping telu: adegan ketiga pada bagian *pathet manyura*.

Manyura sepisan: adegan pertama pada bagian *pathet manyura*.

Mat-matan : seenaknya; santai.

Medal saking kelir: penyampaian hal-hal yang tidak sesuai dengan etika dan estetika pedalangan.

Merdika : nuansa tenang dan santai.

Mucuki : pentas eksposisi yang dilaksanakan oleh calon dalang sebelum pertunjukan wayang kulit yang sesungguhnya dimulai, biasanya berupa demonstrasi *sabet prang gagal* atau *prang kembang*

- Mulih* : terjawab; persoalan-persoalan yang mengena pada diri satu atau beberapa tokoh wayang yang ditampilkan dapat terselesaikan dengan tuntas.
- Mumpuni* : menguasai segala sesuatu dengan baik.
- Mungguh* : pantas, sesuai, dan logis dalam pengertian kode etik budaya wayang.
- Nges* : (1) kesan haru, kasihan, sesal, sedih, bingung, gundah, dingin, atau sepi dalam *pakeliran* yang ditimbulkan oleh *garap catur*, *sabet*, *gending*, atau *sulukan*; (2) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti dapat menyajikan peristiwa *pakeliran* yang mengharukan penonton.
- Nggalur* : panjang untuk suara vokal (lihat *kung*).
- Numpang wilah*: suara vokal yang lebih tinggi sedikit dari nada-nada gamelan.
- Pagedhongan* : sebuah adegan yang hanya disajikan melalui narasi dalang tanpa disertai munculnya figur wayang.
- Pakeliran* : pertunjukan wayang kulit.
- Pakeliran padat*: bentuk pertunjukan wayang yang mengutamakan kesesuaian antara sarana ungkap ('wadah') dan misi yang disampaikan ('isi'), bersifat efektif dan efisien, serta penghapusan segala bentuk ekspresi yang bersifat klise dan pengulangan; sajian *pakeliran* yang benar-benar mempertimbangkan efektivitas *garap*, baik *lakon*, *catur*, *sabet*, *gending*, maupun *sulukan*.
- Pakeliran purwa* : pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita serial para dewa, *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*, dan *Mahabarata*.
- Pakem* : acuan pertunjukan wayang, baik berupa repertoar lakon (disebut *pakem lakon* atau *pakem gancaran*, misalnya: *Rāmayāna*, *Mahābhārata*, *Pustaka Raja Purwa*), struktur adegan lakon wayang (disebut *pakem balungan lakon*), atau petunjuk teknis pergelaran wayang (disebut *pakem tuntunan padhalangan*).

- Panakawan* : abdi satria (Semar, Garèng, Pétruk, Bagong).
- Panggungan* : (1) tempat yang tinggi terbuat dari papan, digunakan sebagai tempat duduk untuk melihat ke arah bawah yang jaraknya relatif jauh; (2) lihat *Simpingan*.
- Panglocita* : bergumam; berbicara sendiri; monolog.
- Paramakawi* : salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti menguasai kosakata Jawa Kuna atau bahasa Kawi beserta sinonim-sinonimnya.
- Paramasastra* : salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti tidak buta huruf, sehingga mampu menguasai berbagai hal tentang ilmu pengetahuan pedalangan (*kawruh-kawruh padhalangan*).
- Parekan* : dayang-dayang istana yang menyertai tampilnya raja dalam persidangan (*parek* = dekat; *parekan* = abdi perempuan yang duduknya selalu dekat dengan raja), biasanya diwujudkan dua figur wayang putri berwajah dan berpakaian sama.
- Paséban jawi* : nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet nem* (setelah *kedhatonan*) dengan latar (*setting*) balai penghadapan luar.
- Pathet* : (1) konsep musikal di dalam karawitan Jawa; sistem yang mengatur peran dan kedudukan nada; konvensi yang memberi batasan daerah wilayah suara (semacam 'kunci' dalam musik diatonis); salah satu jenis atau bentuk komposisi musikal yang terdapat dalam tradisi karawitan gaya Surakarta; (2) bagian atau babak dalam pertunjukan wayang kulit (*pathet nem* = babak pertama; *pathet sanga* = babak kedua; *pathet manyura* = babak ketiga).
- Pathetan* : jenis *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana sakral, agung, tenang, mantap, khidmat, lega, atau gembira.
- Patihan* : tokoh wayang yang berkedudukan sebagai patih, antara lain: Udawa, Pragota, Prabawa, Nirbita, Tuhayata.

- Pengrawit* : musisi Jawa.
- Perangan* : gerak-gerik wayang yang menggambarkan perkelahian atau peperangan.
- Pesindhèn* : vokalis wanita dalam karawitan Jawa.
- Pleng* : suara vokal yang sesuai dengan nada-nada gamelan.
- Pocapan* : narasi dalang untuk melukiskan suatu adegan atau peristiwa *pakeliran* yang tidak disertai alunan gending.
- Prang ampyak* : (1) perang antara wayang *rampogan* dan figur *kayon* dalam *pakeliran*; (2) salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan tindakan kerja bakti pasukan kerajaan untuk menyingkirkan segala penghalang perjalanan.
- Prang brubuh* : salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antar-tokoh menjelang akhir pertunjukan, biasanya berakhir dengan kematian satu atau beberapa tokoh dari salah satu pihak.
- Prang gagal* : salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antar-tokoh pada bagian *pathet nem*, biasanya berakhir dengan kekalahan satu atau beberapa tokoh dari salah satu pihak.
- Prang kembang*: salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan tokoh kesatria melawan raksasa pada bagian *pathet sanga*, biasanya dengan kematian para raksasa.
- Prang manyura*: salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antar-tokoh pada bagian *pathet manyura*, biasanya berakhir dengan kekalahan satu atau beberapa tokoh dari salah satu pihak.
- Prang sampak tanggung*: salah satu nama peristiwa *pakeliran* yang melukiskan peperangan antar-tokoh pada bagian *pathet sanga*, biasanya berakhir dengan kekalahan salah satu tokoh. Disebut *prang sampak tanggung* karena peperangan ini biasanya

diiringi dengan gending berbentuk *sampak* dalam irama *tanggung*.

Prang sintrèn : istilah lain bagi *prang sampak tanggung*.

Prapatan : salah satu vokabuler *sabet* perang dengan cara wayang kiri menghantam ke kanan, wayang kanan menghindar ke kiri sehingga bersimpangan; wayang kiri menghantam ke kiri, wayang kanan menghindar ke kanan sehingga bersimpangan.

Purwakanthi lumaksita: persajakan yang menonjolkan kesamaan suku kata antara akhir dan awal kalimat berikutnya. Misalnya: “*Léla-léla linali saya kadriya, driyasmara marang risang kadi Ratih, Ratih ratuné kusuma Cakrakembang, kembang jayakusuma asih mring kula.*”

Purwakanthi sastra: persajakan yang menonjolkan kesamaan konsonan pada setiap akhir kata. Misalnya: “*ingkang hambregagah dadya pating blasah kasulayah kaya pinidak ing gajah.*”

Purwakanthi swara: persajakan yang menonjolkan kesamaan vokal pada setiap akhir kata. Misalnya: “*Gara-gara surup srengéngé; wanciné padha lèrèn nyambut gawé, sembahyang mahgrib aja dilalèkaké, manembah marang Gusti kang nitahaké, pamrihé dimèn kinayoman déning Pangérané.*”

Putran : tokoh wayang putra raja, antara lain: Samba, Setyaka, Indrajit, Trisirah, Trinetra, Jayantaka.

Putrèn : tokoh wayang putri.

Ramé : kesan semangat, tangkas, lincah, lantang, gembira, ramai, tidak tenang, cair, dan sesuka hati dalam *pakeliran* yang ditimbulkan oleh *garap catur, sabet, gending, atau sulukan*.

Rebo Legèn : forum pertemuan dalang di rumah Anom Soeroto yang dilaksanakan setiap 35 hari sekali, jatuh pada hari malam Rabu Legi.

Regu : (1) kesan sakral, agung, berwibawa, khidmat, tenang, atau mantap dalam *pakeliran* yang

ditimbulkan oleh *garap catur*, *sabet*, *gending*, atau *sulukan*; (2) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti mampu menyajikan peristiwa *pakeliran* yang berkesan agung atau berwibawa.

Renggep : (1) bersemangat, tidak kendur, pantang menyerah, percaya diri, dan ekspresif; (2) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti mempunyai semangat membara sejak awal sampai dengan akhir pertunjukan, tidak ada kesan kendur sedikit pun.

Ricikan : (1) instrumen gamelan; (2) kelompok wayang pelengkap, misalnya: setanan, rampogan, kereta, kuda, gajah, garuda, ular, banteng, dan sebagainya.

Sabet : segala hal yang berkaitan dengan gerak-gerik wayang dalam *pakeliran*.

Sabet representatif: *sabet* wayang yang merepresentasikan gerak-gerik manusia atau binatang secara maknawi, misalnya: berjalan, menari, melompat, terbang, berenang, tidur, bertapa, bermesraan, berpelukan, memondong, menggendong, berkelahi, dan sebagainya.

Sabet tematik : *sabet* bertema; *sabet* yang mengungkapkan suasana batin tokoh wayang.

Sabrang : istilah yang diberikan bagi tokoh-tokoh wayang antagonis dari negeri seberang.

Sabrang alus : (1) tokoh wayang seberang yang berperawakan halus, misalnya: Wibisana, Dewasrani, dan Jungkungmardeya; (2) nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet nem* dengan latar (*setting*) sebuah kerajaan yang rajanya berperawakan halus, misalnya: adegan Dwarawati, adegan Amarta, adegan Kahyangan, adegan Singgela, adegan Tunggulmalaya, adegan Paranggubarja.

Sabrang gagahan: (1) tokoh wayang seberang yang berperawakan gagah, misalnya: Kangsa, Bomanarakasura, dan Swarka; (2) nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet nem* atau *pathet manyura* dengan latar

(*setting*) sebuah kerajaan yang rajanya berperawakan gagah dan bermata bulat, misalnya: adegan Trajutrishna, adegan Saptabumi.

Sabrang rangkep: nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet nem* (setelah *prang gagal*) dengan latar (*setting*) sebuah kerajaan, kesatrian, pertapaan, atau kahyangan.

Sabrang thelengan: lihat *sabrang gagahan*.

Sambung rapet: keterkaitan yang sangat erat atas dua unsur yang berbeda.

Sampak : (1) salah satu jenis gending yang masuk dalam kategori gending *alit*; (2) nama repertoar gending.

Sampyuh : mati bersamaan dalam peperangan.

Sanga sepisan : nama adegan pertama pada bagian *pathet sanga* dengan latar (*setting*) tengah hutan, kesatrian, pertapaan, atau kahyangan.

Sanggit : (1) Ide atau imajinasi tentang sesuatu, yang dilakukan dalam rangka menghasilkan sesuatu yang sama sekali baru. (2) Interpretasi seseorang (dalang) terhadap sebuah karya (pedalangan) yang muncul sebelumnya, yang dilakukan dalam rangka mencari pengalaman baru yang belum pernah dilakukan oleh para seniman (dalang) terdahulu.

Sedheng : sedang; salah satu jenis gending, meliputi bentuk *ketawang gendhing kethuk 2 kerep* dan *gendhing kethuk 2 kerep*.

Sekar ageng : lihat *kakawin*.

Sekar macapat : salah satu jenis tembang Jawa yang setiap baitnya (*pada*) ditentukan oleh jumlah baris, serta setiap baris ditentukan oleh jumlah suku kata (*guru wilangan*) dan akhir bunyi vokal (*guru lagu*).

Selasa Legèn : forum pertemuan dalang di rumah Manteb Soedharsono yang dilaksanakan setiap 35 hari sekali, jatuh pada hari malam Selasa Legi.

Sèlèh : (1) akhir *céngkok*; (2) pasrah, berserah diri.

- Sem* : (1) kesan menyenangkan, birahi, nakal, dibuat-buat agar menarik, lincah, tidak tenang, genit, cair, santai, atau asmara dalam *pakeliran* yang ditimbulkan oleh *garap catur*, *sabet*, *gending*, atau *sulukan*; (2) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti dapat menyajikan peristiwa *pakeliran* yang mengandung kesan birahi atau asmara.
- Semon mantri* : kritik yang bersifat samar-samar.
- Semu* : (1) menyentuh rasa hayatan; (2) kesan hidup yang ditimbulkan oleh sajian *pakeliran*.
- Sendhon* : jenis *sulukan* yang berfungsi untuk membangun suasana sedih, haru, sesal, gundah, sunyi, atau romantis.
- Sereng* : tegang atau mencekam untuk suasana.
- Seseg* : pencepatan irama *tabuhan* *gending*.
- Simpingan* : sejumlah boneka wayang kulit yang ditancapkan berderet-deret di sebelah kanan-kiri *panggung*, diurutkan berdasarkan ukuran: wayang berukuran paling besar atau paling tinggi berada di depan, berturut-turut hingga wayang berukuran paling kecil atau paling pendek berada di paling belakang. Disebut *simpingan* atau *sumpingan* karena jajaran boneka wayang ini jika dilihat tampak seperti *simping* atau *sunting*.
- Sintrèn* : (1) dari kata *sintru*, yang berarti sunyi atau lengang, yakni menunjukkan suasana setelah tengah malam sampai menjelang dini hari (\pm pukul 02.00); (2) nama adegan *pakeliran* pada bagian *pathet sanga* (setelah *prang kembang*) dengan latar (*setting*) sebuah kesatrian, keputrian, pertapaan, kerajaan, atau kahyangan.
- Sirep, sirepan* : *gending* berbunyi lirih; *garap* instrumentasi yang menyisakan beberapa *ricikan*, meliputi: *rebab*, *kendhang*, *gendèr barung*, *kethuk*, *kenong*, *kempul* (kecuali *gending* yang berbentuk *ketawang gendhing* dan *gendhing*), *gong*, dan kadang-

kadang *suling* dengan volume *tabuhan* yang lembut atau lirih.

Solah : gerak-gerik wayang dalam *pakeliran*.

Srepeg : (1) salah satu jenis gending yang masuk dalam kategori gending *alit*; (2) nama repertoar gending.

Sulukan : perpaduan syair dan lagu yang dilantunkan oleh dalang untuk membangun suasana tertentu dalam *pakeliran*.

Sulukan lawas : *sulukan* tradisi gaya lama (sebelum dibakukan oleh keraton).

Sulukan padésan : *sulukan* tradisi gaya pedesaan Jawa (sebelum dibakukan oleh keraton).

Suran : sebuah kegiatan ritual Jawa yang dilakukan satu tahun sekali, jatuh pada bulan Jawa *Sura* atau *Muharram*.

Suwuk : berhenti untuk gending Jawa.

Suwuk gropak : gending berhenti dengan irama cepat.

Suwuk tamban : gending berhenti dengan irama lambat.

Swarawati : vokalis wanita dalam karawitan Jawa (lihat *pesindhèn*).

Tanceb : posisi tertancapnya tangkai penggapit wayang pada *gedebog*.

Tanceban : tertancapnya tangkai penggapit wayang pada *gedebog* yang dibedakan berdasarkan kedudukan tokoh dan keperluan adegan.

Tanceban mati : penampilan tokoh wayang dalam *pakeliran* yang tidak disertai gerak tertentu, tetapi hanya ditancapkan demikian saja.

Tanceb kayon : berakhirnya pertunjukan wayang yang ditandai dengan tertancapnya figur *kayon* di tengah *kelir*.

Tandang kuli : kritik yang bersifat vulgar atau menohok.

- Tayungan* : tarian kemenangan; biasanya dilakukan oleh Bathara Bayu, Anoman, atau Bima pasca *prang brubuh*.
- Tebah jaja* : mengelus dada.
- Thelengan* : tokoh wayang yang biji matanya bulat dan tanpa disertai lukisan telapak mata, misalnya: Brata-ena, Wrekudara, Gathutkaca, Antareja, Kuruati, dan Duryudana.
- Tlutur* : nuansa sedih yang ditimbulkan oleh *garap gending* ataupun *sulukan*.
- Trampil* : (1) terampil; (2) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti memiliki keterampilan teknik *pakeliran*, meliputi: (a) terampil menggerakkan boneka wayang; (b) mampu meringkas dan memperpanjang narasi (*janturan* dan *pocapan*) dan dialog tokoh wayang; (c) mampu menerapkan gending sesuai dengan suasana adegan; (d) menguasai berbagai macam *cakepan sulukan* dan mampu menerapkannya sesuai dengan suasana adegan; (e) menguasai teknik *dhodhogan* dan *keprakan*; (f) mampu menyisipkan pesan-pesan moral di dalam adegan-adegan yang sesuai dengan situasi penonton; dan (g) mampu memperpendek atau memperpanjang *lakon*.
- Trep* : tepat, sesuai, atau relevan; proporsional.
- Tuntunan* : petunjuk ke arah yang baik; teladan.
- Tutug* : (1) selesai atau tuntas; (2) permasalahan-permasalahan yang terungkap dalam peristiwa *lakon* dapat terselesaikan.
- Tutuk* : (1) jelas, terstruktur, dan mudah ditangkap maknanya; memiliki perbendaharaan kata; (2) salah satu konsep pedalangan Jawa, yang berarti pandai merangkai kata-kata, baik dalam sajian narasi *janturan* atau *pocapan* maupun dialog wayang.
- Ulat-ulat* : melihat jauh, dengan posisi telapak tangan depan wayang berada di depan atas dahi.

- Ulon* : keserasian penyuaran *janturan* atau *pocapan* dengan *laras gamelan*, *rasa pathet*, atau *rasa gending*.
- Wanaprastha* : orang yang hidup di tengah hutan karena melaksanakan kewajiban tertentu.
- Wanda* : bentuk fisik tokoh wayang kulit berdasarkan besar-kecilnya postur tubuh, tinggi-rendahnya bahu, lebar-sempitnya rentangan kaki, tunduk-tengadahnya roman muka, warna roman muka, bentuk biji mata, dan bentuk mulut.
- Wangsalan memet*: susunan kalimat sebagai teka-teki tetapi terkaannya merupakan sinonim dari kata-kata yang diucapkan. Misalnya: “*pindha surya kalingan méga*” (seperti matahari tertutup awan). ‘Matahari tertutup awan’ sama dengan ‘remang-remang’ (Jawa: *remeng-remeng*); artinya, dalang minta dibunyikan gending *Ladrang Remeng*.
- Wangsalan wantah*: susunan kalimat sebagai teka-teki tetapi terkaannya tercantum pula pada kalimat tersebut. Misalnya: “*dhasar pertapan hangungkang Kali Jamuna*,” merupakan isyarat untuk dibunyikan gending *Ketawang Gendhing Jongkang*
- Wayang dupara* : (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa ciptaan Danuatmaja; (2) pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita *babad* Jawa mulai dari masa Kerajaan Demak sampai dengan Mataram.
- Wayang gedhog* : (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa yang konon diciptakan oleh Sunan Giri, semua tokoh laki-laki memakai songkok ijuk (*tekes*), tokoh perempuan berambut terurai, bagian kaki tokoh laki-laki berkain bentuk *rampèk banyakan*; (2) pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita *panji*, yakni seputar empat kerajaan di Jawa Timur: Jenggala, Kediri, Ngurawan, dan Singasari.
- Wayang jawa* : (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa ciptaan Dutadipraja; (2) pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita *babad* Jawa mulai dari masa Kerajaan Demak sampai dengan Mataram.

Wayang *kancil* : (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa ciptaan seorang Tionghoa bernama Bah Bo Liem, semua figur wayang berbentuk berbagai macam binatang; (2) pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita binatang.

Wayang *klithik* : (1) wayang kayu berbentuk pipih (dua dimensi), dengan tangan terbuat dari kulit; konon merupakan ciptaan Sunan Kudus; (2) pertunjukan wayang (tanpa *kelir*) yang menyajikan cerita *babad* Jawa mulai dari masa Kerajaan Pajajaran sampai dengan Majapahit akhir, dan cerita yang paling populer adalah serial Damarwulan.

Wayang *madya*: (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa ciptaan K.G.P.A.A. Mangkunagara IV, dengan bentuk bagian perut ke atas mirip wayang kulit *purwa*, sedangkan bagian perut ke bawah mirip wayang *gedhog*; (2) pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita *babad* Jawa versi Ranggawarsita (*Pustaka Raja Madya*), yang dimulai dari masa pemerintahan Prabu Gendrayana (putra Parikesit) sampai dengan masa Kerajaan Jenggala.

Wayang *pancasila*: (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa ciptaan Departemen Penerangan Republik Indonesia pada masa Orde Lama, dengan bentuk menyerupai wayang kulit *purwa* tetapi berikat kepala kain merah-putih, bersepatu tentara, dan bersenjata pistol; (2) pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita-cerita aktual pada waktu itu, dengan mengutamakan misi-misi politik terutama penanaman nilai-nilai Pancasila.

Wayang *perjuangan*: (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa ciptaan R.M. Sayid pada tahun 1944, dengan bentuk menyerupai gambar manusia (dua dimensi); (2) pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita-cerita perjuangan Bangsa Indonesia melawan penjajah Belanda dan Jepang.

Wayang *purwa* : (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa yang berupa gambaran tokoh-tokoh dewa-dewi, tokoh-tokoh serial *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*, dan *Mahabarata*; (2) pertunjukan wayang kulit

yang menyajikan cerita serial para dewa, *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*, dan *Mahabarata*.

Wayang suluh : (1) salah satu bentuk wayang kulit Jawa ciptaan Departemen Penerangan Republik Indonesia pada masa awal Orde Baru, dengan bentuk menyerupai gambar manusia (dua dimensi); (2) pertunjukan wayang kulit yang menyajikan cerita-cerita aktual pada waktu itu, dengan mengutamakan aspek penyuluhan kepada masyarakat tentang program-program pembangunan.

Wayang topeng : pertunjukan wayang orang dengan memakai penutup muka (topeng), yang menyajikan cerita *panji*, yakni seputar empat kerajaan di Jawa Timur: Jenggala, Kediri, Ngurawan, dan Singasari.

Wayang wong : pertunjukan wayang orang yang menyajikan serial para dewa, *Lokapala*, *Arjunasasra*, *Ramayana*, dan *Mahabarata*.

Wijang : pilah, jelas makna.

Wilet : suatu teknik penyuaran sebagai pengembangan *céngkok* tertentu dengan variasi melalui satu atau beberapa nada.

Wirama lancar : salah satu tingkatan irama atau kecepatan dalam sajian gending Jawa, yang berarti irama biasa.

Wirama seseg : salah satu tingkatan irama atau kecepatan dalam sajian gending Jawa, yang berarti irama cepat.

Wirama tamban : salah satu tingkatan irama atau kecepatan dalam sajian gending Jawa, yang berarti irama lambat.

Wiraswara : vokalis pria dalam karawitan Jawa.

Wudhar : gending berbunyi keras kembali dari *sirepan*.

Yoga : samadi.

Lampiran I

PEDOMAN WAWANCARA

Narasumber penelitian ini diklasifikasi menjadi tiga kelompok sebagai berikut.

1. Narasumber utama, terdiri dari tiga dalang subjek penelitian: Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro.
2. Narasumber pendamping, terdiri dari keluarga, kerabat kerja (*pengrawit*, *swarawati*, dan *wiraswara*), para dalang, pengamat, kritikus, dan pemerhati *pakeliran*, yang dianggap mengetahui langsung terhadap *pakeliran* Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro khususnya dalam penyajian *lakon-lakon banjaran*.
3. Narasumber pembanding, terdiri dari para penggemar atau penonton *pakeliran*.

Wawancara dilakukan dalam berbagai kesempatan dengan cara terbuka, mendalam, dan bersifat tidak formal. Narasumber diberi kebebasan untuk menjawab berbagai pertanyaan yang diajukan, dengan harapan dapat memberikan berbagai informasi baik yang berkaitan langsung maupun tidak langsung dengan permasalahan penelitian.

A. Pertanyaan untuk Narasumber Utama

Dari Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro digali berbagai informasi yang berkaitan dengan alasan mereka menyusun dan menyajikan *lakon-lakon banjaran*, serta dalam rangka apa *lakon banjaran* tersebut disajikan. Di samping itu juga informasi tentang sejumlah permasalahan yang mereka hadapi di

dalam menyusun dan menyajikan *lakon banjaran*. Adapun pokok-pokok pertanyaan yang disampaikan sebagai berikut.

1. Kapan Anda pertama kali menciptakan *lakon banjaran*?
2. Mengapa Anda tertarik menciptakan *lakon banjaran*?
3. Menurut Anda, bagaimana yang dimaksud *lakon banjaran*?
4. Apakah *lakon banjaran* harus menyajikan kehidupan tokoh utama sejak lahir sampai dengan meninggal?
5. Apakah *lakon* wayang yang hanya menyajikan beberapa episode juga disebut *lakon banjaran*?
6. Dari manakah Anda mendapatkan sumber-sumber *lakon*?
7. Bagaimana proses Anda menciptakan *lakon banjaran*?
8. Bagaimana cara Anda menyiasati penyajian *lakon-lakon banjaran* agar tidak melebihi batas waktu pertunjukan?
9. Anda menyajikan *lakon banjaran* itu karena permintaan pihak penanggap ataukah karena keinginan Anda sendiri; dalam arti Anda menawarkan *lakon* kepada pihak penanggap?
10. Apakah Anda masih percaya terhadap *angsar lakon*?
11. Apakah Anda pada setiap kali pentas selalu membawa serta *pengrawit* dan *swarawati*?
12. Jika tidak, bagaimana cara Anda menggarap unsur-unsur ekspresi *pakeliran* terutama yang berkaitan dengan *garap gending* dan *garap sulukan*?
13. Permasalahan apa yang paling rumit ketika Anda menggarap *lakon banjaran*?
14. Persyaratan apa yang paling mendasar bagi dalang dalam rangka penciptaan dan penyajian *lakon banjaran*?
15. Bagaimana latar belakang kesenimanannya?
 - a. Kapan Anda mulai berlatih mendalang?
 - b. Siapa yang melatih Anda mendalang?

- c. Siapakah dalang senior favorit Anda?
 - d. Kapan Anda melakukan pentas pertama kali?
16. Bagaimana konsep pedalangan Anda?

B. Pertanyaan untuk Narasumber Pendamping

Dari keluarga, kerabat kerja (*pengrawit*, *swarawati*, dan *wira-swara*), dalang-dalang lain, pengamat, kritikus, dan pemerhati *pakeliran*, diharapkan mendapatkan berbagai informasi yang berkaitan dengan *lakon-lakon banjaran* sajian *pakeliran* Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro.

Pokok-pokok pertanyaan untuk mereka diklasifikasi menjadi dua hal: pertama, pertanyaan yang secara khusus untuk menggali informasi tentang latar belakang kesenimanannya Nartasabda (almarhum); dan kedua, pertanyaan yang berkaitan dengan tanggapan mereka terhadap *lakon-lakon banjaran*, baik karya Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, maupun Purbo Asmoro.

Pokok-pokok pertanyaan yang khusus untuk menggali informasi tentang latar belakang kesenimanannya Nartasabda (almarhum).

1. Kapan dan di mana Nartasabda dilahirkan?
2. Menurut pengetahuan Anda, bagaimana latar belakang kesenimanannya Nartasabda?
3. Menurut pengamatan Anda, bagaimana *pakeliran* Nartasabda?
4. Menurut pengetahuan Anda, kapan Nartasabda mulai menggarap *lakon banjaran*?
5. Menurut pengetahuan Anda, dari manakah Nartasabda mendapatkan sumber-sumber *lakon*?

6. Menurut pengetahuan Anda, bagaimana cara Nartasabda menguasai *lakon-lakon* wayang?
7. Menurut pengetahuan Anda, berapa banyak *lakon banjaran* ciptaan Nartasabda? Apa saja dan kapan diciptakan?
8. Menurut pengetahuan Anda, bagaimana ‘pangsa pasar’ Nartasabda?

Pokok-pokok pertanyaan yang berkaitan dengan tanggapan mereka terhadap *lakon-lakon banjaran*.

1. Menurut Anda, apa yang dimaksud dengan *lakon banjaran*?
2. Apakah *lakon banjaran* harus menyajikan kehidupan tokoh utama sejak lahir sampai dengan meninggal?
3. Apakah *lakon* wayang yang hanya menyajikan beberapa episode juga disebut *lakon banjaran*?
4. Apakah biografi tokoh yang disajikan secara periodik (misalnya 12 kali berturut-turut dalam kurun waktu satu tahun) juga termasuk *lakon banjaran*?
5. Bagaimana pendapat Anda tentang *garap pakeliran lakon banjaran*, jika dibandingkan dengan *lakon-lakon* yang disajikan per episode seperti yang telah berjalan dalam *pakeliran* tradisi?
6. Menurut pengamatan Anda, dari keempat dalang (Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, Purbo Asmoro) siapa yang paling menonjol *garap pakelirannya* terutama dalam penyajian *lakon-lakon banjaran*?
7. Khusus pertanyaan untuk dalang:
 - a. Apakah Anda juga pernah menciptakan atau menyajikan *lakon banjaran*?
 - b. Jika belum atau tidak pernah, mengapa?

- c. Apakah Anda juga tertarik untuk menciptakan *lakon banjaran*?
- d. Jika tidak tertarik, mengapa?

C. Pertanyaan untuk Narasumber Pembanding

Dari para penggemar atau penonton *pakeliran*, diharapkan mendapatkan tanggapan berkaitan dengan *lakon-lakon banjaran* sajian *pakeliran* Nartasabda, Anom Soeroto, Manteb Soedharsono, dan Purbo Asmoro. Adapun pokok-pokok pertanyaan yang disampaikan sebagai berikut.

1. Untuk penggemar *pakeliran*:
 - a. Bagaimana pendapat Anda tentang *garap pakeliran lakon banjaran*; alur *lakonnya* dapat diterima dengan jelas atau justru membingungkan?
 - b. Jika dianggap membingungkan, mengapa Anda bingung?
 - c. Anda lebih suka menyaksikan *pakeliran* dengan *lakon* dalam bentuk *banjaran* ataukah dalam bentuk episode per episode?
 - d. Jika lebih suka menyaksikan *lakon* dalam bentuk episode per episode, mengapa demikian?
 - e. Siapa dalang favorit Anda? Sebutkan alasannya!
2. Untuk penonton *pakeliran*:
 - a. Mengapa Anda menonton pertunjukan wayang kulit?
 - b. Seberapa sering Anda menonton pertunjukan wayang kulit?
 - c. Bagian mana yang Anda sukai dari pertunjukan wayang kulit?
 - d. Siapa dalang yang Anda sukai? Sebutkan alasannya!

Lampiran II

BIODATA PENULIS



Nama : SUGENG NUGROHO, S.Kar., M.Sn.
Tempat, Tanggal Lahir : Wonogiri, 14 September 1965
Alamat Rumah : Jln. Kahuripan Timur IV/3 RT 03 RW 02
Sumber, Banjarsari, Surakarta 57138
Telepon; HP : (0271) 716394; 085-229-783-007
E-mail : sgngnugroho@gmail.com
Alamat Kantor : Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Per-
tunjukan, Institut Seni Indonesia (ISI)
Surakarta, Jln. Ki Hadjar Dewantara 19
Ketingan, Jebres, Surakarta 57126
Telepon; Fax : (0271) 647658; 646175
E-mail : isisolo@indo.net.id
Keluarga :
1. Istri : Taryani, S.E.
2. Anak : 1. Rom Wahyuni Nugroho, S.Psi.
2. Sasangka Bayuaji Nugroho
Riwayat Pendidikan : 1. SD Negeri 2 Girimarto, lulus tahun
1976.
2. SMP Negeri 2 Wonogiri, lulus tahun
1980.
3. SMKI Negeri Surakarta, lulus tahun
1984.

4. S1 ASKI Surakarta, lulus tahun 1988.
5. S2 Program Studi Pengkajian Seni STSI Surakarta, lulus tahun 2003.
6. S3 Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa, Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada, sejak September 2008 sampai sekarang.

Pekerjaan : Dosen Jurusan Pedalangan, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta, sejak tahun 1998 sampai sekarang.

Pengalaman Kerja

- | | |
|------------|--|
| 1989–1990 | Staf Sekretariat Yayasan Masyarakat Musikologi Indonesia (MMI). |
| 1990–1996 | Redaksi Pelaksana Jurnal <i>Seni Pertunjukan Indonesia</i> dan <i>Warta MMI/MSPI</i> . |
| 1991–1993 | Staf Biro Tugas Akhir Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. |
| 1993–2000 | Kepala UPT. Penerbitan Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. |
| 1993–2000 | Sekretaris Yayasan Sesaji Dhalang '93 di Surakarta. |
| 1994–1995 | Redaksi Pelaksana Jurnal <i>Wiled</i> , STSI Surakarta. |
| 1995–1996 | Pengajar dan penanggung jawab Kurikulum <i>Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran</i> (PDMN) Surakarta. |
| 1995–1998 | Editor STSI Press Surakarta. |
| 1998–2000 | Redaksi Pelaksana Jurnal <i>Gelar</i> , STSI Surakarta. |
| 2003–2008 | Sekretaris KORPRI Unit STSI Surakarta. |
| 2004–skrng | Sekretaris <i>Paguyuban Dhalang Surakarta</i> (PADHA-SUKA). |
| 2006–2009 | Redaksi Pelaksana Jurnal <i>Dewaruci</i> , Program Pendidikan Pascasarjana STSI-ISI Surakarta. |
| 2006–2009 | Redaksi Pelaksana Jurnal <i>Lakon</i> , Jurusan Pedalangan STSI-ISI Surakarta. |
| 2008–2009 | Ketua Program Studi S1 Seni Pedalangan Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta. |

Karya Tulis Populer dan Ilmiah

- 1988 "Pakeliran Padat Belum Seperti yang Diharapkan," *Buletin ASKI* No. 42/XIII/88.
- 1989 "Wayang Sebagai Salah Satu Ciri Khas Kebudayaan Indonesia," Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional (Juara II).
- 1989 "Arjuna Wiwaha dalam Perbandingan," *Gatra, Majalah Warta Wayang* No. 20-II-89.
- 1989 "Wayang Budha Sebuah Karya Seniman Muda," *Gatra, Majalah Warta Wayang* No. 24-II-89.
- 1990 "Keleluasan Sanggit/Kreativitas Bagi Seorang Dalang," *Gatra, Majalah Warta Wayang* No. 25-III-90.
- 1991 "Bahasa Pedalangan Gaya Surakarta: antara Pakem dan Pergelaran," *Seni Pertunjukan Indonesia*, Jurnal Masyarakat Musikologi Indonesia No. 2/91 (hlm. 232-260).
- 1993 "Bhisma, Profil Brahmacharin yang Penuh Dilematis," dalam Ed. Suwadi Bastomi, *Nilai-nilai Seni Pewayangan*, Semarang: Dahara Prize.
- 1996 "Wayang Sebagai Industri Tontonan," makalah Festival Wayang Pepak '96 di Nganjuk, Jawa Timur.
- 1998 "Antara Dakwah dan Seni dalam Pertunjukan Wayang Kulit Purwa: Sebuah Renungan," makalah Simposium dan Pergelaran Wayang Kulit di IAIN Walisanga Semarang.
- 1998 Salah satu penulis *Ensiklopedi Wayang Indonesia*, Jakarta: Yayasan Sena Wangi.
- 1998 "Javanese Wayang Purwa," dalam Ed. Edi Sedyawati, *Indonesian Heritage: Performing Arts*, Singapore: Archipelago Press.
- 1999 "Studi tentang Karakter Tokoh Salya Menurut Literatur Pedalangan," Laporan Penelitian STSI Surakarta.
- 2000 "Pengaruh Teks Wacana Pedalangan terhadap Aspek Estetik Sajian Pakeliran," Laporan Penelitian MSPI.
- 2002 "Gaya Pakeliran Wayang Golek Enthus Susmono," *Kedaulatan Rakyat*, tanggal 25 Agustus 2002.
- 2002 "Bayang-bayang Pakeliran Orde Baru di Era Reformasi," *Solopos*, 13 Oktober 2002.
- 2003 "Pertunjukan Wayang Gedhog dengan Berbagai Permasalahannya," *SENI*, Jurnal Pengetahuan dan Pen-

- ciptaan Seni ISI Yogyakarta No. IX/02-03 Maret 2003 (hlm. 246–258).
- 2003 “Studi tentang Pertunjukan Wayang Kulit Enthus Susmono,” Tesis S2 Program Studi Pengkajian Seni, Program Pascasarjana STSI Surakarta.
- 2003 “Dalang Wayang Kulit Ikut Berpolitik,” *Solopos*, 19 Oktober 2003.
- 2004 “Nyi Suharni Sabdowati, Dalang Wanita Duplikat Nartasabda,” *Seni Pertunjukan Indonesia* (Seri Perempuan dalam Seni Pertunjukan) Th. XII-2003/2004 (hlm. 27–46).
- 2004 “Pinggiran Belum Tentu Terpinggirkan: Ki Enthus Kembali Menjuarai Festival Dalang,” *Kedaulatan Rakyat*, 24 Oktober 2004.
- 2004 “Pakeliran Padat Bebaskan Kreativitas Dalang,” *Suara Merdeka*, 31 Oktober 2004.
- 2004 “Sejumlah Catatan dari Festival Wayang/Dalang 2004: Tat kala Duren Mungsuh Timun,” *Solopos*, 7 November 2004.
- 2004 “Sumping Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta, Fungsi dan Hubungannya dengan Tokoh,” Laporan Penelitian Hibah A1 STSI Surakarta.
- 2005 “Makna Sumping Sekar Kluwih pada Wayang Kulit Purwa Gaya Surakarta,” Laporan Penelitian DIPA STSI Surakarta.
- 2007 “Pembangunan Kota Sala yang Berakar pada Nilai-nilai Budaya Jawa,” makalah Sarasehan Budaya Kota Sala, yang diselenggarakan oleh Diparsenibud Kota Surakarta, tanggal 30 Desember 2007.
- 2007 “Model Pembelajaran Kritis Analisis Matakuliah Kritik Pedalangan I,” *Teaching Grant II: Sosial*, Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional (hlm. 146–154).
- 2007 “Perbandingan Serat Dewaruci dan Nawaruci,” *Lakon*, Jurnal Jurusan Pedalangan ISI Surakarta Vol. 4 No. 1 Juli 2007 (hlm. 30–39).
- 2007 “Konsep-konsep Artistik dan Estetik Seni Pedalangan Jawa,” *Dewaruci*, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Vol. 4 No. 3 Desember 2007 (hlm. 319–338).

- 2008 "Kajian Semiotika Sumping Sekar Kluwih Wayang Kulit Purwa," *Lakon*, Jurnal Jurusan Pedalangan ISI Surakarta Vol. 5 No. 1 Juli 2008 (hlm. 8–26).
- 2009 "Ramayana dan Mahabharata antara Sastra Kawi dan Pedalangan," *Lango*, Jurnal Seni Dwi Bulanan Vol. 4 No. 1, Januari–Pebruari 2009 (hlm. 14–18).
- 2009 "Konsep Garap Lakon dalam Pakeliran Padat," makalah Seminar Seni Pertunjukan, yang diselenggarakan oleh Sekolah Pascasarjana Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tanggal 7 Februari 2009.
- 2009 "Pertunjukan Wayang Kulit Purwa Gelar Safari Dalang Surakarta 2009," dalam Ed. Timbul Haryono, *Seni dalam Dimensi Bentuk, Ruang, dan Waktu*, Jakarta: Wedatama Widya Sastra, Jakarta, 2009 (hlm. 13–29).
- 2009 "Organisasi Penerbitan Jurnal Ilmiah," makalah Lokakarya Hibah Jurnal yang Memenuhi Standar Mutu dan Tata Kelola Nasional, yang diselenggarakan oleh Jurnal *Dewaruci* Program Pascasarjana ISI Surakarta, tanggal 22–23 Oktober 2009.
- 2009 "Lakon Wayang Kulit Purwa: Garap dan Makna," makalah Seminar Wayang dalam rangka Dies Natalis ke-60 Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, tanggal 15 Desember 2009.
- 2009 "Peta Budaya Nusantara Sebagai Model Sistem Informasi Budaya Indonesia," Laporan Penelitian Kelompok Hibah Kompetitif Sesuai Prioritas Nasional (sebagai anggota peneliti).
- 2009 "Produk Kreatif Pentas Wayang Kulit Sebagai Pendukung Komuditas Wisata dan Budaya (Implementasi Peran Moral untuk Anak Usia Sekolah Dasar dan Menengah)," Laporan Penelitian Kelompok Hibah Kompetensi (sebagai anggota peneliti).
- 2011 "Hubungan Interteks *Lakon Banjaran Kunthi* Karya Purbo Asmoro dengan Sumber Cerita Wayang," *Dewaruci*, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Seni Vol. 7 No. 1 Juli 2011 (hlm. 62–86).

Pengalaman Sebagai Editor

- 1996 (bersama dengan M.Ng. Suyatno Wignyosarono) *Wahyu Pakem Makutharama*, tulisan Ki Ng. Wignjasoetarna,

- penerbit: STSI Press Surakarta dan Pasinaon Dalang ing Mangkunagaran (PDMN).
- 2007 *Tayub di Blora Jawa Tengah, Pertunjukan Ritual Kerakyatan*, tulisan Dr. Sri Rochana Widyastutieningrum, penerbit: Pascasarjana ISI Surakarta dan ISI Press Surakarta.
- 2007 *Gagasan dan Kekaryaannya Tiga Empu Karawitan: Pilar Kehidupan Karawitan Jawa Gaya Surakarta 1950–1970-an*, tulisan Prof. Dr. Waridi, S.Kar., M.Hum., penerbit: Pascasarjana ISI Surakarta dan STSI Press Bandung.
- 2008 *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa, Kajian Fungsi dan Makna*, tulisan Dr. Sarwanto, S.Kar., M.Hum., penerbit: Pascasarjana, ISI Press Surakarta, dan CV. Cendrawasih.
- 2008 *Seni Pertunjukan Rakyat Kedu*, tulisan Dr. Nanik Sri Prihatini, S.Kar., M.Si., penerbit: Pascasarjana, ISI Press Surakarta, dan CV. Cendrawasih.
- 2009 *Konsep Pathêt dalam Karawitan Jawa*, tulisan Prof. Dr. Sri Hastanto, S.Kar. Penerbit: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.
- 2009 *Gong Kebyar Buleleng: Perubahan dan Keberlanjutan Tradisi Gong Kebyar*, tulisan Prof. Dr. Pande Made Sukerta, S.Kar., M.Si. Penerbit: Program Pascasarjana bekerja sama dengan ISI Press Surakarta.

Karya Seni

- 1984 “Pustakagraha,” kumpulan teks *janturan*, *pocapan*, dan *ginem* wayang (tidak diterbitkan).
- 1985 “*Bothèkan* Wayang Purwa,” kumpulan teks *janturan*, *pocapan*, *ginem*, dan silsilah wayang purwa (tidak diterbitkan).
- 1988 Naskah *pakeliran* padat lakon “*Sumilaking Pedhut Prayasa*,” karya tugas akhir S1 Jurusan Pedalangan ASKI Surakarta (tidak diterbitkan).
- 1997 Naskah *pakeliran* semalam lakon “*Banjaran Kresna*” (tidak diterbitkan).
- 1998 Naskah *pakeliran* semalam lakon “*Rama Tambak*,” disajikan oleh Ki Enthus Susmono, Ki Suryanto, dan Ki Wisnu Warsito di Sasana Krida Kusuma Surakarta.

- 1998 Naskah *pakeliran* semalam lakon “Wahyu Pakem Makutha Rama,” disajikan oleh Ki Warseno Slenk.
- 2002 Naskah *pakeliran* semalam lakon “Kresna Pujangga,” karya bersama Putut Gunawan, Dwiyono, Sriyanto, dan Trisno Santoso (tidak diterbitkan).
- 2003 Naskah *pakeliran* ringkas lakon “Abimanyu–Siti Sendari,” karya bersama Dwiyono dan M. Randyo (tidak diterbitkan).
- 2003 *Serat Kekidungan*, karya bersama Ng. Sutarman Sastrasuwignya dan Bambang Suwarno, penerbit: CV. Cendrawasih, Sukoharjo.
- 2004 Naskah *pakeliran* padat lakon “Sugriwa–Subali,” disajikan oleh Ki Enthus Susmono pada Festival Dalang 2004 di Taman Budaya Jawa Tengah di Surakarta.
- 2005 Naskah *pakeliran* padat berbahasa Indonesia lakon “Gathutkaca Winisudha,” disajikan oleh Ki Enthus Susmono di Hotel Kartika Candra, Jakarta.
- 2007 Penaskah dan Sutradara Dramatari Wayang “Sang Bhima,” dipentaskan dalam rangka HUT ke-60 Susila Budhi Darma, tanggal 1 Februari 2007 di Surabaya.

Pengalaman ke Luar Negeri

- 2008 Bersama dengan Purbo Asmoro melakukan *workshop* dan pentas pedalangan pada “Festival Internasional Teater” di La Paz, Bolivia, Amerika Selatan, tanggal 5–14 April 2008.